

RIDGE RACER 7 · PRINCE OF PERSIA · PHOENIX WRIGHT 2
El Corte Inglés
Nº 52 · Mayo 2007 · www.elcorteingles.es
GOD OF WAR II
REGRESA EL MITO
FINAL FANTASY III
EL CAPÍTULO PERDIDO
MOTORSTORM
CONDUCCIÓN SIN LÍMITES
DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 2 EN WII
SPIDER-MAN 3
EL LADO OSCURO DE SPIDEY
VIRTUA TENNIS 3
TENIS ESTELAR


Wii
move you
ONDA VITAL ¡YA!
>>> ENTRA DENTRO DEL JUEGO
DRAGON BALL Z
BUDOKAI
TENKAICHI
2
UTILIZA EL MANDO REMOTO DE Wii Y EL NUNCHACO PARA RECREAR LOS MOVIMIENTOS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
>>> Libera el poder de 75 personajes únicos en más de 120 poderosas formas
>>> Vive la mitología completa DBZ en un mejoradísimo modo historia con más de 50 horas de juego
>>> Destruye 16 extensos campos de batalla
>>> Destruye a tus oponentes con nuevos modos y combinaciones incluyendo batalla por equipos y devastadores ataques
>>> Exclusivo Wii™: ¡6 nuevos personajes y un campo de batalla extra para desbloquear!
www.dbz-videogames.com
www.es.atari.com
12+
www.pegi.info
BAN DAI
BANDAI NAMCO Games
TOEI ANIMATION
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION. © 2007 NBGI. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by Atari Europe SASU.



mayo 2007







La llave virtual

Se nota que tenemos una nueva consola en juego. Ya comentamos el mes pasado la aparición estelar de PS3 en territorio consolero y la suerte que tenían los más de 100.000 españolitos que la podían disfrutar por aquel entonces. No hay más que darse un voltio por los mentideros y foros en Internet sobre la nueva PS3 y comprobar cómo arden, generalmente con tono de alabanza. Ni siquiera los acérrimos a otras consolas pueden negar las evidencias del maquinón de Sony. Aunque ojo que la competencia es fuerte, aún diría más, muy fuerte, incluso dentro de casa. Ahí tenemos la cólera de los dioses que nos vuelve a traer Kratos para exprimir al máximo la PS2. Si «God of War» nos dejó a cuadros, en la secuela no se nos cierra la boca. Todo un espectáculo de acción se acompaña de una potencia gráfica brutal. Desde el Olimpo, Zeus y compañía no podrían más que darle el sobresaliente a este juegazo. Y ahora que no nos salgan por ahí poniendo verde al "cachas" del protagonista, que si es muy violento y no tiene compasión con sus enemigos. Faltaría más, encima va a ser una hermanita de la caridad con los "animalitos" con los que tiene que enfrentarse. Nada, nada, el fin justifica los medios. En cualquier caso nos llega uno de esos informes que vienen muy bien para destacar el aspecto fundamentalmente lúdico de los videojuegos, pero también los más positivos. Lo ha hecho la sociedad británica que se encarga de calificar los juegos y películas, la BBFC (British Board of Film Classification), tras entrevistar a decenas de jugadores, padres y representantes de la industria. El dictamen: los videojuegos son mentalmente estimulantes, facilitan la coordinación entre la mano y el cerebro y, no sólo no incitan a la violencia, sino que los usuarios son más conscientes de la diferencia entre el juego y la realidad que cuando ven una película o serie de televisión. Aunque estábamos convencidos de ello hace mucho tiempo, nunca está de más recoger estudios que refuerzan el placer de jugar sin prejuicios.

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción: Jacobo Rufete
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Blázquez Bros
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002

Índice ...
... POR JUEGOS





LA CONSOLA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

«Resident Evil 4» y «Resident Evil Umbrella Chronicles» para Wii

Así que eres un tipo duro.Así que con el «Wii Sports» y el «Wario Ware» te da la risa. Muy bien, te vas a enterar: Nintendo acaba de anunciar la distribución europea de dos terroríficos títulos de Capcom para la Wii, nada menos que «Resident Evil 4: Wii Edition» y «Resident Evil: The Umbrella chronicles». En su versión para Game Cube, «Resident Evil 4» alcanzó un éxito clamoroso en todo el mundo, siendo elegido juego del año por varias publicaciones, La trama nos ponía en el papel del agente Leon, enviado a Europa por un caso de secuestro pero que acababa enfrentándose a un terrible virus y reventando cabezas de zombis a diestro y siniestro. Partiendo de esta misma trama, la versión de Wii añade el intuitivo control del mando de la consola. Con el nunchaco, navegas por las siniestras localizaciones del juego, mientras que con el mando de Wii apuntas y disparas tu arma o usas tu cuchillo. Además del modo principal,podrás jugar como la misteriosa Ada Wong, cuya historia se entrelaza con la de Leon. Lo tendremos en España el 29 de Junio. «Resident Evil: The Umbrella Chronicles» será un híbrido entre acción y shooter con el que podremos aprender más sobre la historia que desembocó en el brote del virus. El juego se desarrolla en las localizaciones de «Resident Evil 0, 1, 2 y 3» así como en lugares nunca vistos, como la fortaleza Umbrella. Incluirá combates en primera persona con arma ligera, localizaciones interactivas y nuevos y espeluznantes enemigos. Y pensar que un día fueron personas normales... Bueno, es igual, ¡muere, zombi, muere!



Además, nuevos juegos de la línea Platinum

BAJA EL PRECIO DE LA PSP

El buen jugón, como el cazador de patos, sabe que la paciencia tiene su recompensa. En un mercado ultracompetitivo como el de los videojuegos los precios siempre bajan, y la regla se ha vuelto a cumplir con la PSP. Sony Computer Entertainment España (SCEE) se complace en anunciar el nuevo PVP estimado de su portátil, unos muy razonables 169,99 euros. Aprovechando el anuncio los responsables de Sony han querido recordarnos las magníficas capacidades de la consola en juegos, vídeos, música, fotografía y conexión a Internet, a las que ahora hay que añadir su exclusiva compatibilidad con Playstation3 mediante la función de Uso a distancia. Casi ná. Siguiendo esta línea de precios económicos, aparecerán cuatro nuevos juegos de la línea Platinum, a saber «Ridge Racer 2», «Loco Roco 2», «Killzone Liberation» y «Moto GP». ¿El precio? Auténticamente de risa (aquí nos estamos desternillando): menos de 20euros. ¡Ya nadie podrá decir que la PSP es un lujo!



Pegando tiros por el mundo

HITMAN, LA PELÍCULA

Eidos Interactive ha confirmado el inicio del rodaje de la película «Hitman». Los protagonistas serán Timothy Olyphant, Dougray Scott y el bombonazo Olga Kuylenko. Al igual que el juego, el argumento se centrará en un asesino internacional conocido como Agente 47 (interpretado por Olyphant, quien ya se ha rapado la cocorota) que trabaja para una misteriosa organización conocida como la Agencia. La película está dirigida por Xavier Gens, con guión de Skip Woods (Operación Swordfish) y producida por el célebre Luc Besson entre otros peces gordos de la industria. Las cifras obtenidas por la saga de videojuegos hacen que las expectativas de los productores sean elevadas: El primer título vendió la friolera de 6 millones de unidades en todo el mundo, mientras que su secuela «Hitman: Blood Money» lleva ya 1,4 millones. Sin duda se espera repetir el éxito de pelotazos como «Tomb Raider» o «Resident Evil».



Magia hasta en la sopa

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX



¡Qué te vamos a contar de Harry Potter y la Orden del Fénix que no sepas! Pues varias cosas. Para empezar que, coincidiendo con el estreno de la película, el juego aparecerá en julio para todas las plataformas habidas y por haber, pero la que promete ser el gran bombazo es la versión de Playstation 3. Con cara muy seria, Electronic Arts nos ha asegurado que éste será el juego más fiel a la película hasta la fecha. hasta el punto de que el castillo de Hogwarts esta diseñado con los mismos planos usados en las películas. Por supuesto se ha contado con la colaboración de la mayoría de los actores, para una ambientación más real. El argumento gira en torno al quinto año de estudios del bueno de Harry. Una nueva profesora enviada por el Ministerio de la Magia ha dejado indefensos a los alumnos antes las artes oscuras, y corresponderá a nuestro joven amigo preparar a sus compañeros para la próxima batalla contra las fuerzas del siniestro Lord Voldemort. ¡El alumno se convierte en profesor! La jugabilidad no lineal permitirá al jugador elegir dónde ir, lo que hacer y cuándo hacerlo, dentro de los entornos interactivos de Hogwarts.



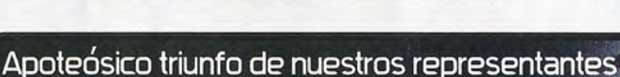
Es la sensación de la red

EL FRIKI DE LOS VIDEOJUEGOS

Como tantos otros, comenzó colgando unos sencillos videos en la red y ha acabado convirtiéndose en un auténtico fenómeno. Se trata del "Angry Video Game Nerd", traducido "El friki cabreado de los videojuegos". En cada uno de sus videos se pone a los mandos de un juego clásico, normalmente perteneciente a una consola de 8 bits, y nos da su opinión sobre el mismo. Pero el Friki no escoge cualquier juego: sólo hace vídeos sobre los juegos más malos, desesperantes e injugables, es decir los que más frustración le causaron en su infancia. Su s desternillantes comentarios, aderezados con un ingenioso uso de las palabrotas, le han valido una inmensa popularidad, estando sus vídeos entre los más vistos de la famosa página Youtube. La cancioncilla que suena al principio de sus vídeos, compuesta por un amigo guitarista, se ha hecho tan popular que sus fans se han lanzado a hacer sus propias versiones y colgarlas en la red. Las críticas del friki terminan a veces con la destrucción física del juego, metiéndolo en una tostadora, destrozando la tele con efectos especiales, etc. Podéis ver sus vídeos en www.gametrailers.com/screwattack.php

Apoteósico triunfo de nuestros representantes

ESPAÑA ES LA MEJOR EN METAL GEAR SOLID 3





El equipo español "Philanthropy Black Operations" acaba de alzarse con el triunfo en el segundo torneo europeo de «Metal Gear Solid 3: Subsistence», organizado por Konami. El comando hispano barrió a 15 de los mejores equipos europeos antes de enfrentarse en la finala los alemanes 'Next Fox Unit', ganadores en la competición del mes anterior. El equipo español tuvo como premio la codiciada edición limitada Premium de «Metal Gear Solid: Portable Ops». Pero pronto habrá ocasión para la revancha: El próximo torneo, que se celebrará próximamente, tiene la particularidad de que los visitantes de la página oficial podrán elegir el modo de juego sobre el que se competirá. Habrá tortas por la victoria, ya que se han apuntado más de mil jugadores formando 150 equipos. Mientras tanto, como bien ha dicho la propia Konami, los demás susbsisten, España gana.

Breves

Locos y condenados

Io Interactive, creadores de «Hitman», sacará a fin de año «Kane & Lynch: Dead Men», la historia de dos presos tarados que se escaparán del corredor de la muerte. Qué bonito. Aparecerá para PS3 y XBOX 360.

Dos versiones del Forza

«Forza Motosport 2», que saldrá el 8 de Junio, tendrá una versión especial con un suplemento de 157 páginas con toda la información de coches, pistas y demás, además de incluir tres coches adicionales.

¿Vibración para PS3?

David Karraker, de Sony América, ha declarado en una reciente entrevista que se está negociando con Inmersion Technologies para la inclusión del modo vibración en el Sixaxis. La noticia nos ha hecho temblar.

Lair llegará en junio

«Lair», el juego de Factor 5 que promete sacar todo el partido de la capacidad gráfica de la PS3, será lanzado en América el mes de junio. El juego se desarrolla en un mundo fantástico con una estética que recuerda a títulos como «Panzer Dragoon» o el cómic El Mercenario, de Vicente Segrelles, y las pantallas que han trascendido hasta ahora han dejado boquiabierta a la comunidad jugona por su espectacularidad y belleza.

TOP TEN VENTAS





1. **Pokémon Ranger** NDS
2. **Brain Training** NDS
3. **Wii Play** Wii
4. **F1 Championship Edition** PS3
5. **Animal Crossing:** Wild World NDS
6. **Resistance Fall Of Man** PS3
7. **Big Brain Academy** NDS
8. **Pro Evolution Soccer 6** PSP
9. **Spectrobes** NDS
10. **English Training** NDS

TEXTOS: MARIO GÓMEZ

PREVIEW

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO

¿Qué diferencia a Jack Sparrow de cualquier pirado que te encuentres borracho perdido en un bar? Pues que es un pirata, ¡un pirata del Caribe! Y es que, aunque sea algo excéntrico, Jack es un tío con recursos y gran reputación entre sus colegas piratas (bueno, entre algunos de ellos). Lo guay de «Piratas del Caribe: en el fin del mundo» es que sigue el argumento de la tercera película con mucha precisión, empezando donde acabó la segunda parte: Jack está pasando la noche en presidio, esperando a que le cuelguen del gaznate al día siguiente, pero todos sabemos que eso no puede ocurrir, así que tu primera misión será escapar a mandoble limpio. El juego tendrá versión para todas las consolas, pero evidentemente las que despiertan mayor interés son las de Nueva Generación. Os podemos decir que en PS3 y Xbox 360 el juego luce muy bonito y no tiene nada que envidiarle a ningún juego de aventura reciente. El modelado del capitán Sparrow es tan realista que sin duda todas sus fans chillarán histéricas. En la versión de Wii casi todo es una incógnita aún, pero por lo que hemos visto tendrás que menear el mando a diestro y siniestro. Una característica de todas las versiones es que, para aumentar la efectividad de tus ataques, deberás encadenar combos con el sable. No te preocupes, porque es bastante sencillo y le harás mucha pupa a los enemigos. Si prefieres no complicarte la vida, también puedes usar tu mosquetón. Lo que es más complicado son ciertas secuencias donde hay que pulsar una secuencia de botones en el momento exacto. ¡Que no tiemble el pulso! Y si en lugar de Sparrow eres fan del lánguido Will Turner, estás de enhorabuena porque también podrás manejarle a él, e incluso a su aguerrida novia Elizabeth. ¡Pasote total!











Donde la peli no llega

Atención, frikis de la peli: El tercer juego seguirá fielmente el argumento del film, pero añadiendo algunos personajes y escenarios inéditos. Así, muchas de las misiones serán exclusivas del juego, lo mismo que parte de los jefes. Pero sin duda lo más original llega al final: Will Turner y Elizabeth Swann se alían con el Capitán Barbosa para rescatar a Jack, para lo cual deben marchar rumbo a los confines del mundo. Hasta ahí todo igual que la peli, pero en las consolas puedes llegar aún más lejos (más allá del más allá), existiendo distintos finales según las acciones que escojas. ¡No pierdas detalle, que aparecerán varios piratas legendarios!

Una aventura para consola

Las versiones de PSP y PS2 son prácticamente idénticas, lo que nos da idea de la potencia de la pequeña de Sony. La versión de Wii es similar a a estas dos, aunque con mucho contenido desbloqueable (personajes, objetos...) y un entorno con el que podrás interctuar gracias al Wiimote, por ejemplo agitando un puente para que tus enemigos se despeñen. En la DS se ha hecho un trabajo sorprendente, aunque no pueda mover tantos polígonos como otras consolas. Las versiones de PS3 y Xbox 360, por último, han buscado claramente deslumbrar en el aspecto gráfico, con resultados bastante interesantes.

Compañía: Buenavista Games **Género:** Aventura **Lanzamiento:** Mayo **Cibercontacto:** www.buenavistagames.com **Plataformas:** PS2, PSP, DS, Wii, Xbox 360, PS3 **+ 16 años**

PREVIEW

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

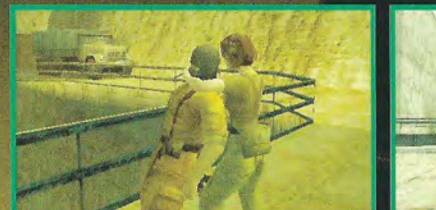
La mítica franquicia del sufijo Solid aterriza por primera vez en territorio portátil Lo que parecía imposible ha sucedido: «Metal Gear Solid» ha aterrizado en una portátil, y la que mejor se prestaba a una edición especial era sin duda PSP. El estudio de Hideo Kojima se ha atrevido a dar el paso con una entrega exclusiva y que aprovechará al máximo las nuevas incorporaciones al hardware de PSP. Se trata de Portable Ops, que ya desde su título deja patente la vocación móvil de su concepto. En esta entrega, secuela directa de los hechos acontecidos en «Snake Eater», veremos la historia de cómo Big Boss, el "padre" de Solid Snake, comenzó a cambiar la idea que tenía de la democracia y las instituciones políticas, para cambiar en un futuro de bando. El cambio de formato (por primera vez con el universo Solid) ha provocado un cambio importante en la jugabilidad, donde cobran una importancia muy especial los tintes estratégicos. Por primera vez se podrán reclutar soldados que sirvan en un escuadrón a nuestras órdenes, y características como el futuro GPS diseñado para la plataforma de Sony también tendrán efectos sobre la situación en el juego. Técnicamente estamos hablando de unos de los grandes baluartes de la consola, ya que traslada todo el espíritu de la serie a unos gráficos tridimensionales de primer orden. Presentaciones y sonido no se quedan atrás, estando animadas las primeras al estilo cómic de Digital Graphic Novel y dobladas todas las escenas (en un perfecto inglés) por los actores de sus hermanas mayores.
Un acierto en convertir a la pequeña PSP que con títulos de semejante calidad continúa se empeño por convertirse en leyenda.



Cómo me hice malo

Uno de los puntos que hará que los seguidores de la serie se vuelvan locos será la explicación de por qué Big Boss se volvió malo. Desencantado con los acontecimientos de «Metal Gear Solid 3», el soldado definitivo del siglo XX empieza a maquinar planes para formar su propio ejército de élite, y con él lanzarse en un futuro a la conquista del mundo. Con personajes ya vistos en anteriores entregas, «Portable Ops» se convierte en un vínculo fundamental entre las partes que se desarrollan entre mediados del siglo pasado y principios del presente.







Los periféricos también cuentan

La versión de «Portable Ops» viene ya preparada para una de las funcionalidades más curiosas de los últimos tiempos: la integración del GPS. Una vez que salga a la venta, los jugadores de este título tendrán la posibilidad de navegar por unos mapas reales donde conseguir nuevos soldados exclusivos. Ciertos personajes están sólo disponibles si se juegan en diferentes localizaciones físicas, lo que incentivará a jugar en varios lugares. También tendrá funcionalidades online y partidas a través de WiFi, en lo que supondrá uno de los juegos con más posibilidades multimedia de los que hemos visto.

Compañía: Konami **Género:** Sigilo **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.konami.jp/gs/game/mpo **Plataformas:** PSP **+ 16 años**



Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live Precio válido para península y Baleares (IVA incluido). Precio por descarga: 3,48€ para Vodafone live! Precio de navegación: 58 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 58 céntimos por conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Más información sobre las tarifas aplicables en Ceuta, Melilla y Canarias en

TEXTOS: GORRINCH

PREVIEW

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

Tras un comienzo discreto en su estreno portátil, «SOCOM» regresa dispuesto a cumplir su nueva misión: acabar con el aburrimiento.

«SOCOM», la gran apuesta personal de Sony por los shooter, ha sufrido durante su existencia algunos altibajos. Estandarte en su versión de sobremesa del juego online, desde hace dos años está disponible una adaptación al sistema portátil de la marca, que cumplía, sin más, las expectativas creadas en torno a él. Dispuestos a ofrecer cosas nuevas, los Navy Seals vuelven a PSP para recuperar su buena reputación. El generoso apartado técnico, que comienza con una notable intro prerrenderizada, hace gala de numerosos efectos gráficos y un sólido entorno 3D, donde los cambios climáticos y las cuidadas animaciones son los protagonistas. El modo Historia nos lleva de nuevo a una ex república soviética donde tendremos que rescatar a un rehén, y cuya misión nos servirá de tutorial e introducción para el resto de la trama. Con un toque muy al estilo «24» y «Rainbow Six» las conspiraciones políticas al más alto nivel ocupan gran parte del argumento, con giros muy realistas pese a desarrollarse en un ambiente ficticio.

El control está perfectamente trasladado al en principio escaso número de botones disponible, y el control analógico responde con precisión a nuestros toques. La tremenda cantidad de posibilidades tácticas hacen del tutorial un imprescindible para los novatos o para aquéllos los que hace mucho tiempo no echan una partida, pero una vez retenidos los comandos en la memoria el juego se disfruta con mucha soltura.

La tremenda cantidad de posibilidades multijugador o las opciones de personalización llevadas al extremo hacen de esta nueva entrada en la saga una buenísima opción para desquitarse en unas partidas rápidas o explayarse en una larga sesión de juego.



Un juego, varias plataformas

Otro de los puntos curiosos que ya vimos en el primer «SOCOM» hace de nuevo aparición en su segunda entrega. Hablamos de la conectividad entre PSP y PS2, ya que si contamos con la última versión de este juego para la consola doméstica podremos intercambiar información, desbloquear nuevas armas y ejecutar las misiones de forma diferente. Con el cable USB es posible hacer todo esto, lo que le dota de un gran valor rejugable. Por cierto, comentar en este aspecto que las misiones podremos terminarlas en el orden que queramos, puesto que las tenemos disponibles tras superar el tutorial









¿Lobo solitario? Mejor en compañía

Desde su nacimiento para PS2, «SOCOM» ha estado orientado al juego online, y su versión para PSP no iba a ser una excepción. Además de los habituales modos en área local (Ad-Hoc en cooperativo o enfrentado, compartir la demo del juego teniendo sólo una copia...), también hay multitud de variantes para jugar en línea, con una experiencia más que satisfactoria de la misma. En este sentido, la evolución ha sido espectacular, gracias a la mejora técnica que permite visitar escenarios mucho más grandes y al renovado interfaz de comunicación entre jugadores.

Compañía: SONY **Género:** Acción **Lanzamiento:** Mayo **Cibercontacto:** www.es.playstation.com **Plataformas:** PSP + 16 años

PREVIEW PREVIEW PREVIEW



PlayStation®2
GOD OF WAR II
EL COMIENZO DEL FIN
Has llegado demasiado lejos. Armado de venganza has destronado al Dios de la Guerra. Pero la victoria no ha calmado tu agonía. Debes cambiar tu destino. Llevas viviendo a la sombra de los dioses demasiado tiempo. Ahora llega el comienzo del fin.
PlayStation®2
GOD OF WAR II
18+
18+
www.pegi.info
GODOFWARGAME.COM
God of War™ II ©2006 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc.

PS3/XBOX 360/Wii

SPIDER-MAN 3

Nuestro viejo amigo Spidey vuelve a la arena más explorador y pegador que nunca. Cosas de tener a su némesis oscura pegada a la chepa. Y ojo al bamboleo de la Wii.

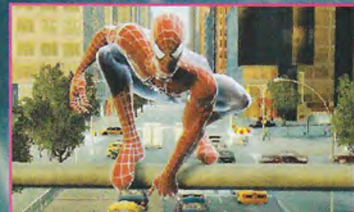
Qué alegría, qué alboroto, otra vez tenemos al fantástico hombre-araña trepando por los rascacielos de la Gran Manzana por tercera vez. Bueno, más bien por enésima, porque desde que debutó en los dominios de la Atari 2600 no ha dejado de dar más alegrías que disgustos en todas las consolas habidas y por haber (incluyendo esas tan monas estilo llavero que han salido hace poco). Que aprendan otros superhéroes con pijama o antifaz murciélago. El caso es que Spidey ha encontrado un buen filón con Treyarch, desarrollador que supo dar con la clave entre acción comiquera y combate callejero al más puro estilo noventero. Véase el reciente «Ultimate Spider-Man», a cuyo carro se subieron más de uno y más de dos del grupo salvaje Marvel.
Sin embargo, ahora la cosa es diferente, ya que, como todos sabemos, cualquier personaje se pone de tiros largos consoleros cuando toca peli. Y es que, con un argumento tan fetén como el de esta tercera parte, los desarrolladores no han tenido que esforzarse mucho a la hora de encontrar un hilo de oro para el juego, pues cada nivel sigue los pasos de la telaraña de Peter Parker. Así, tenemos al mozo resolviendo sus problemillas de faldas con Mary Jane aunque el problemón gordo lo tiene cuando ve que su traje se vuelve negro y él no tiene ni alivio de luto. Por si fuera poco, dos nuevos archienemigos, Venom y el Hombre de Arena, chincharán aún más a nuestro héroe. Eso, aparte de las tres bandas callejeras a las que deberemos de enfrentarnos y, encima, teniendo en cuenta de que el nivel delictivo crecerá a medida de que les pilles..

Sobrevolando Nueva York

Establecidas las bases del juego, destacar por encima de todo la fantástica recreación y homenaje a Nueva York que posee el juego (también el filme): un portento gráfico para lucimiento total de la PS3 y la Xbox360 especialmente, aunque el escenario sirve para mucho más que alegrarse los ojos, pues la libertad de acción es tan enorme que incluso podremos decidir, en ocasiones, el lugar donde desarrollar los highlights de cada misión, incluyendo el metro, callejones oscuros o sitios señeros de la geografía neoyorquina. Hasta una decena de líneas argumentales tendremos a nuestra disposición, para así poder darle caña a la también decena de enemigos de Spider-Man (incluyendo viejos conocidos o el renovado Duende Verde). Y en cuanto al apartado sonoro, el gran Bruce Campbell nos echará un cable, o una liana, en más de una ocasión. En definitiva, un juego a la altura de las circunstancias y que demuestra que a esta arañita no hay moscón que se le resista.







Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Uno para todas (las consolas)

▸ Evidentemente, un blockbuster como éste trae detrás un despliegue multiplataformero de rechupete. Y entre todas las consolas destaca, cómo no, la novísima Wii, principalmente por la inclusión de un sistema de balanceo gentileza del nunchaku. Algo que dota al juego de una dimensión realista y vertiginosa nunca antes imaginada. Y ojo también a las secuencias de ataque. En lo que respecta al resto de consolas, destaquemos el nuevo nivel de la edición especial en PS3, donde podremos controlar al Duende con el Sixaxis. Menudos vuelos que se pega el bicho.

Guía de juego



Como vemos, el sistema de juego de esta secuela se basa más que nunca en el ataque puro y duro y la combinación de botones y movimientos para lograr unos combos más brutitos que nunca. Afortunadamente, en el primer nivel tendremos a nuestra disposición un completísimo tutorial (narrado por el inefable Campbell, además) donde nos lo deja todo mascadito. Más maña tendre-



mos que echarle a los combates con los jefazos estilo Hombre de Arena, un coloso escurridizo con el que deberemos movernos eléctricamente y pillar sus puntos débiles y rutinas. Tampoco el sistema de balanceo de la Wii genera mucha complicación, aunque adaptarse al urbanismo neoyorquino puede tener su tranquillo. Hay que tener en cuenta que si jugamos con el traje negro, aumenta la fuerza, la agilidad y la resistencia de Spider-Man, aunque también será más difícil de controlar. Y ten en cuenta que, como siempre en la franquicia, hay mil trucos y mejoras para nuestro superhéroe. Así que abre bien los ojos y los sentidos arácnidos.



Araña pegadora

Otro de los grandes logros del juego viene de la mano del puño, valga la extraña redundancia. Porque Spidey posee una mala leche creciente, evidentemente provocada por su lado oscuro. Unos combos atronadores, reflejos de lince, movimientos estratosféricos y una furia a cámara lenta son sus espectaculares habilidades. Rediseñado desde cero, el nuevo sistema de combate permite que los jugadores realicen ataques propios de cada traje y combos encadenados para derrotar a sus enemigos y completar desafíos y misiones. Encima, sazonadas con escenas cinemáticas estuilo "quick time events" basadas en pulsar las teclas correctas, estilo «God of War».

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.sm3thegame.com

NBA STREET HOMECOURT

Larga vida a los titiriteros Globletrotters y a los amos de la calle estilo Earl Manigault o "Skip to my Lou". Justamente un poco de cada "shazam" tiene esta franquicia, que paso a paso y mate a mate se ha ido ganando un respeto y un buen sitio en los playoffs. Así que su salto a las superconsolas PS3 y Xbox 360 se esperaba con mucha curiosidad y/o ansiedad. Como no podía ser de otra forma, EA ha hecho los deberes y nos ha despachado un título de lo más funky que conserva la esencia callejera y playground de anteriores entregas, aunque desde luego no sea ésta la más memorable (a veces es calcado al difunto y añorado «NBA Jam», lo cual tampoco tiene que ser un punto negativo). Dicho lo cual, el título da un buen acelerón gracias a lo que se le supone: un motor gráfico galopante que permite nuevas animaciones, una panorámica completa de las canchas y una renderización al dedillo de los cracks de la NBA como LeBron, Vince, Iverson, Carmelo y demás jugonazos. Entre las novedades interesantes destaca con luz propia el "trick remixer", nuevo sistema de dribblig que convierte el uno contra uno en una experiencia gozosamente humilladora, si encima le sumamos los movimientos electrizantes del también rookie "game breaker". Vamos, que los piques son de impresión, aunque para ello tienes que ganarte el "respect" de los veteranos impartiendo lecciones de costa a costa y mejorando a tu chico de oro gracias a un editor más completo y fusionador que nunca. Ídolos de la calle con pelazo afro, leyendas profesionales de ayer y de hoy y, ojo, chavalas de la WNBA como Diana Taurasi o Sue Bird se apuntan al showtime. Pese a sus pérdidas de balón, un espectáculo de primera.

Matrícula en mates

Sin duda, la guinda y el bizcocho completo del pastel urbanita es su amplio catálogo de mates para dejar al rival con un palmo de narices. En esta ocasión tendremos la oportunidad de "robar" las mejores piezas a los ídolos de las canchas (ese mate horizontal de LeBron) y, sobre todo, la posibilidad de controlar los "dunas" de cabo a rabo, desde su salto al aterrizaje, incluso apoyándote en los hombros de un colega para dar más vueltas de campana. Ah, qué bonito es el compañerismo.

Valoración

- Gráficos: 4/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 3/6
- Originalidad: 3/6



El espectáculo de la NBA se vive con la misma pasión en las calles.







Ficha Técnica

Compañí[a]
EA

Género
Deporte

Lanzamien[to]
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.easports.com

VIRTUA TENNIS 3

El número 1 de la ATP videojueguil vuelve para reclamar su corona. No es muy habitual ver cosas nuevas en géneros exprimidos hasta la saciedad.

El tenis es posiblemente uno de los deportes más limitados a la hora de ofrecer novedades en su conversión a videojuego, ya que desde el mítico Pong hasta el Top Spin, pasando por el Mario Tennis, se ha podido ver y retocar todo. El lanzamiento de «Virtua Tennis» para placas recreativas y la difunta Dreamcast a principios de siglo devolvió el esplendor a la división electrónica de este deporte. Si bien no aportaba cosas especialmente rompedoras en su jugabilidad, el conjunto que formaban los minijuegos, la simulación y el toque arcade lo encumbraron rápidamente a la gloria. La desmembración de SEGA como productor de hardware hizo que la saga se quedara en su segunda entrega hace 5 años, pero la actual nueva generación ha querido ser la plataforma de relanzamiento para la serie tenística.

En primer lugar, decir que las versiones de PC, PS3 y Xbox 360 sólo se diferencian en el hecho de que la consola de Microsoft es la única que soporta juego en red. Una lástima para el resto, que a menos que se solucione a base de parches online (posible pero improbable) se quedarán jugando los partidos en su casa. El resto de apartados son prácticamente idénticos, resaltando la anunciada posibilidad de la Play 3 para guardar algunos elementos del sistema para hacer más llevaderas las cargas.

Nivelazo técnico

Técnicamente se merece un sobresaliente: las animaciones tienen una suavidad extraordi-

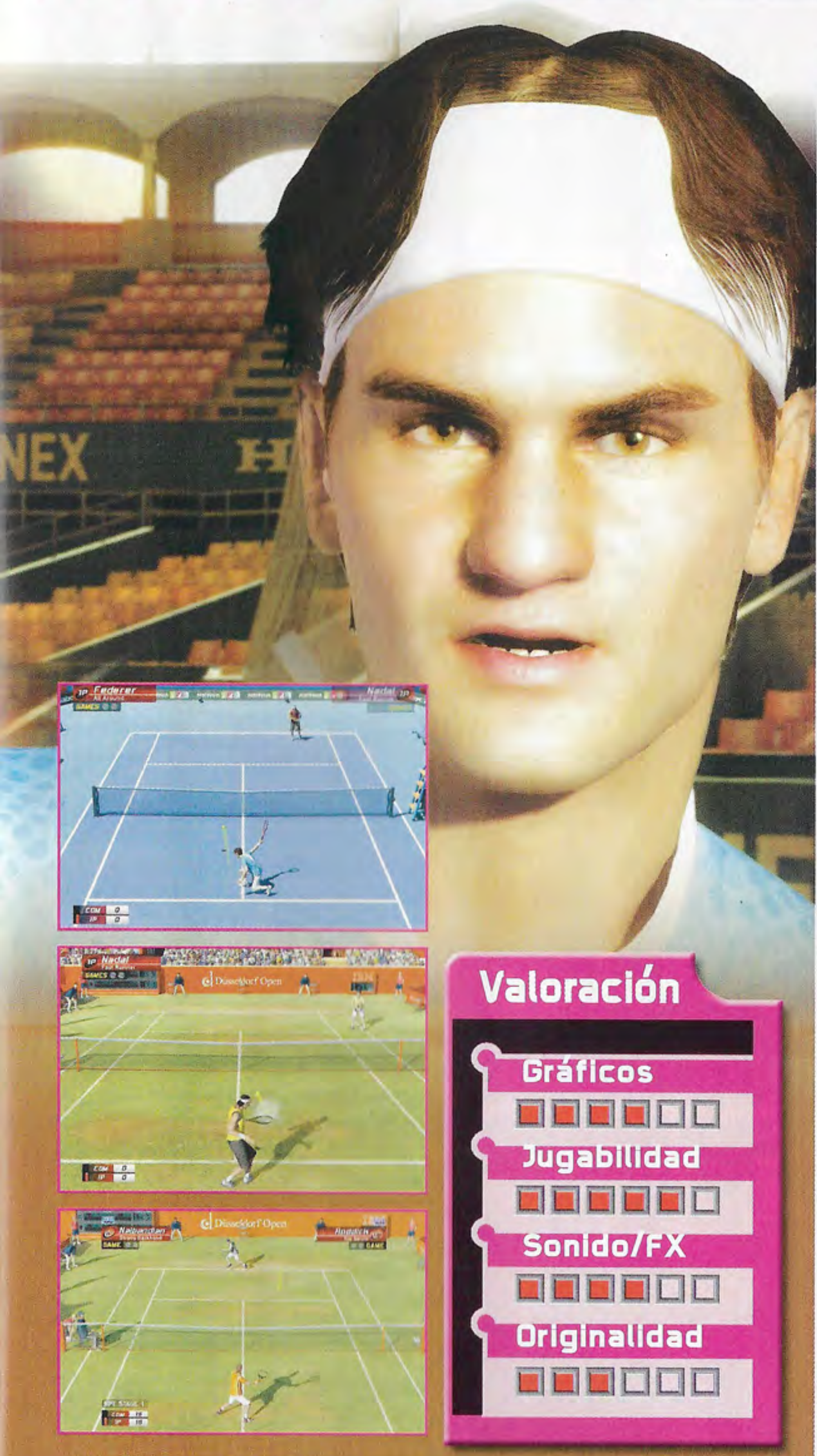


Gran realismo tanto en la jugabilidad como en la impresionante caracterización de los jugadores.

Compañía
SEGA
Género
Deporte
Lanzamiento
Marzo
Dirigido a ...
+ 3 años
Cibercontacto
www.virtuatennis.net.com

Las caras del deporte

Teniendo en cuenta la fama de «Virtua Tennis» dentro de los videojuegos, no es de extrañar que los mejores tenistas del panorama actual quieran verse reflejados fielmente. Nadal, Federer, Martina Hingis, Mauresmo... una completísima selección donde no faltan las figuras más representativas, que están recreadas (en la mayoría de los casos) con un mimo increíble. Por si te parece poco tener a los más destacados, el modo edición de personaje da total libertad para crear desde cero tu propio deportista, con un inmenso abanico de posibilidades faciales, capilares o corporales. Para mejorar sus atributos, sin embargo, habrá que sudar la camiseta en el modo carrera.





naria en el 95% de las ocasiones, con un tránsito entre ellas ejemplar. El movimiento de la pelota (diferente según la superficie) o el volumen de la ropa están sumamente conseguidos. El problema, aún siendo un apartado muy cuidado, es que en «Virtua Tennis 2» teníamos casi lo mismo y en un soporte inferior. Las chicas del juego se han llevado la peor parte en el modelado, siendo menos reconocibles que sus famosos compañeros varones. Tampoco sus voces están personalizadas con las auténticas cuerdas vocales de los deportistas, pero el ambiente está muy conseguido, animando y sorprendiéndose con las acciones que suceden en el campo. La música... bueno, para algo hay listas de reproducción personalizadas, ¿no?

«Virtua Tennis 3» es un digno colofón a la hasta ahora mejor serie en representar el deporte rey de las raquetas. Su accesibilidad en el manejo consigue que cualquiera que juegue por primera vez pueda defenderse con honor, y al mismo tiempo la profundidad a la que puede llegar un experto garantiza muchísimas horas de diversión. Una lástima el hecho de que no sorprenda a los que ya conocían entregas anteriores, pero aún así se trata, sin ninguna duda, del mayor exponente de las virtudes que debe tener un videojuego.

Guía de juego



La máxima "easy to play, difficult to master" le queda que ni pintada al estilo de juego de «Virtua Tennis». Desde la primera partida puedes sentirte como un tenista de élite, devolviendo puntos que parecían imposibles. Pero nada más lejos de la realidad: hay que practicar mucho para poder responder eficazmente a los niveles de dificultad más elevados. Con sólo tres botones se pueden realizar una cantidad de golpes espectacular, y dependiendo de los atributos personales que cada tenista tiene responderán de una u otra forma. La mejor estrategia es, cuando sea posible, mantener el botón pulsado el mayor tiempo posible antes de que llegue la bola, apuntando a una dirección en la que podamos pillar desprevenido al contrario. Así conseguirás golpear con más fuerza y que el rival tenga que responder con una bola alta, que siempre es peligrosa. Jugando a dobles la estrategia cambia, ya que lo más importante, por inesperado, es intentar colar la pelota entre los dos tenistas rivales en vez de atravesarla. Para ser un auténtico maestro, nada como pasarse por los minijuegos disponibles a modo de tutorial en el modo carrera, donde aprenderás a colocarte en la pista y responder con mayor eficacia.

Control como nunca

▸ Quizá no tenga modo Online, pero por lo menos en SEGA se han currado una exclusiva para PS3 bastante trabajada. Se trata de la utilización del Sixaxis, su flamante nuevo mando, para desplazarse por la pantalla con cada inclinación de sus diferentes ejes. No sólo eso, sino que la sensibilidad puede hacer, por ejemplo, que al inclinarlo hacia delante el jugador virtual haga un recorte a la pelota. Los puristas de este deporte dirán que no es tan realista como el Wii Sports, pero eso es porque no recuerdan que con la consola de Nintendo no es igual de fácil desplazarse por la pista. No es el sistema más intuitivo del mundo, y aprenderlo te llevará tiempo, pero es una buena utilidad que pocos juegos por ahora le están dando.

TEXTOS: JOSÉ ARCAS



MOTORSTORM

Los gráficos de alta resolución y la conducción más veloz se alian en la creación de «MotorStorm». Conducción en estado puro.

Se ha convertido por méritos propios en uno de los lanzamientos fundamentales de PlayStation 3. El grueso de títulos de lanzamientos para la consola de nueva generación de Sony estaba compuesto por juegos de terceras compañías, y «MotorStorm» es, junto con «F1 Championship Edition», el dueto de juegos de conducción desarrollados por equipos internos de Sony que llegan a Europa con la máquina. Hablamos, a grandes rasgos, de un juego de conducción estrictamente arcade. Es decir, prima la diversión y la inmediatez por encima de detalles rigurosos que intentan simular una conducción realista. Dispondremos de motos, quads, coches de rally, todoterrenos, camiones, y demás vehículos, adaptados a los circuitos off-road. El éxito de la diversión de «MotorStorm» reside, además de poder combinar todos los vehículos en una misma carrera, en la propia concepción del diseño de circuitos. Son tramos complejos y completos, que gracias a la potencia de la nueva generación de consolas, permite mostrar más y mejores elementos en pantalla de forma simultánea. La carga poligonal experimenta un salto con respecto a otros títulos del género, las texturas aparecen muy detalladas, con muchos efectos de barro que se dibujan en el suelo. Las rutas se entrecruzan, puentes, rampas, precipicios… y la propia orografía del terreno, que nos descubre a cada vuelta nuevos lugares alternativos a la ruta principal para sorprender a nuestros rivales con una inesperada victoria.

Sixaxis en manos

No podemos olvidarnos de la posibilidad de activar los sensores de movimiento del Sixaxis, el mando de PlayStation 3, para poder correr inclinando las manos hacia los lados en lugar de hacerlo con el stick analógico. La toma de contacto con este sistema de control es, cuanto menos, rara. Sencillamente, no estamos acostumbrados a conducir así. Pero poco a poco, y tras algunas carreras en las que costará hacerse con los primeros puestos, no nos costará jugar así, encontrándolo suave y preciso.

Actualízame

▸ Disponer de serie de disco duro en PlayStation 3 es un punto fuerte de cara a nuevas actualizaciones en los juegos, que como es el caso, corrigen pequeños detalles que en su momento no pudieron ser pulidos. Podremos descargar de forma totalmente gratuita un parche para «MotorStorm» que arregla el fallo de la tabla de clasificaciones –algunos usuarios aparecían en un puesto mayor al que realmente correspondía-, así como mejorar el juego online: El tiempo de espera de conexión es ahora menor, la lista de amigos crece hasta los 40 jugadores y se soluciona un problema de partidas guardadas al salir del juego. Es de agradecer que Sony haya respondido con rapidez a este tipo de incidentes menores.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Conducción

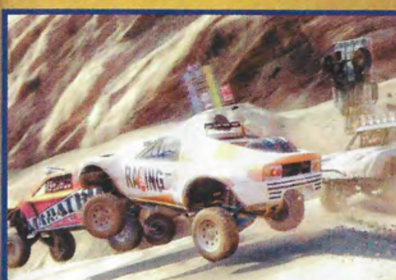
Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.motorstorm.com/es_ES/

Las posibilidades multijugador también son muy abiertas. Ya que no dispondrá de modo multijugador en la propia consola –olvídate de enfrentarte a un amigo a pantalla partida, en PlayStation 3 no necesitamos abonar una cuota, no hay que soltar ni un céntimo más para poder competir por internet contra el resto del mundo. Contra amigos o con rivales aleatorios, en carreras multi-vehículos o de un solo tipo, y otros parámetros al gusto. Pero no sólo podremos jugar, sino poco a poco descargar nuevos contenido –eso sí, de pago- para el juego desde la PlayStation Store. «MotorStorm» consigue por méritos propios colocarse entre los imprescindibles de los primeros meses de vida de PlayStation 3. No sólo atraerá a los que disfruten con los juegos de conducción. También a los amantes de los buenos gráficos y a los que pretendan disfrutar con las particularidades del sensor del Sixaxis. Conduce sin límites en tu PS3.









Guía de juego

Se ha realizado un gran trabajo en todos los aspectos, y los desarrolladores no han escatimado en gastos para conseguir el resultado más fiel. Incluso llegaron a subirse a un helicóptero para grabar más de diez horas de película sobrevolando un desierto como inspiración de veintiún eventos disponibles para desbloquear en el modo a un jugador. Los vehículos son muy dispares, de dos y cuatro ruedas, y cada uno se comporta y responde de forma distinta al mando de PlayStation 3. Las motos son veloces, capaces de meterse por los huecos más angostos, pero muy propensas a perder el equilibrio, pillar una piedra un poco abultada y acabar por los aires o ser presa de cañón del resto de vehículos. En el lado opuesto de la balanza, aparecen los camiones. Vehículos toscos, rudos, pero a los que nadie intentará hacer sombra en un choque. Les cuesta ganar velocidad por su peso, pero son estables y trazan las curvas con más normalidad. Entremedias aparecen otros vehículos, como los quads y buggies, más estables que las motos pero no tan fugaces. O coches de rally y rancheras, que suponen el término medio y una opción interesante para los iniciados. ¡Hay para todos!





Colisiones por doquier

Pocas veces hemos tenido la oportunidad de recrearnos tanto con un motor de física de partículas como en «MotorStorm». La fuerza bruta de PlayStation 3 y poder ver el juego en altísima resolución -1080p- son los dos complementos idóneos para ver a cámara lenta como, tras un golpe, el vehículo se deshace en piezas y la carrocería se deforma de una manera absolutamente fotorrealista. Los faros se rompen, las ruedas salen por los aires, y todo el coche acaba hecho trizas. Además, la cámara se posiciona en un lugar idóneo para poder seguir la acción desde el mejor ángulo. Cuando volvemos a la carrera, el coche recupera su estado original, pero la sensación de ser durante unos segundos un espectador de una carrera off-road es espectacular.



PS3

FIGHT NIGHT ROUND 3

Si creías que nunca ibas a poder hacerle cara a un peso pesado, piénsalo otra vez... El boxeo nunca ha sido un deporte de masas, y mucho menos en los videojuegos. Las dos primeras entregas de «Fight Night» devolvieron cierto prestigio al subgénero, un prestigio robado miserablemente por algunos títulos calamitosos. Pero fue estrenarse en la nueva generación, más concretamente en Xbox 360, y devolver ipso-facto el honor perdido. Ahora nos llega su adaptación al último sistema en aparecer, la flamante PlayStation 3, con un ligero lavado de cara. Lo primero que nos va a entrar por los ojos es la contundencia de sus gráficos. Púgiles legendarios con los que revivir la época dorada del boxeo, o enfrentamientos cronológicamente imposibles, que harán vibrar a cualquiera que esté delante de la pantalla. Porque no hace falta jugar para alucinar con las representaciones virtuales de los boxeadores, bastante más detallados que en la versión de 360. Sudor, saliva, moratones, deformación de la cara... todo sobre el cuadrilátero tiene un aspecto sublime, si bien el frame rate no es todo lo constante que lo era en la versión para Microsoft, y tampoco los escenarios parecen dar la talla en la comparación. En el resto de apartados es exactamente el mismo título, y ni mucho menos es algo malo, aunque alguna novedad no hubiese estado mal. Lo único nuevo es la posibilidad de jugar en primera persona, más curioso que útil porque no veremos en la mayoría de las ocasiones por dónde viene el golpe. A «Fight Night Round 3» sólo le falta estar doblado por un locutor español eficiente y hubiese tenido mucha más gracia, pero lo que hay ya es sobresaliente. Unos cuantos puñetazos genuinos, de los que duelen, son una buenísima alternativa a los habituales «Tekken» o «Virtua Fighter». Y si tienes un amigo con el que compartir guantes, ni te lo pienses

Ficha Técnica

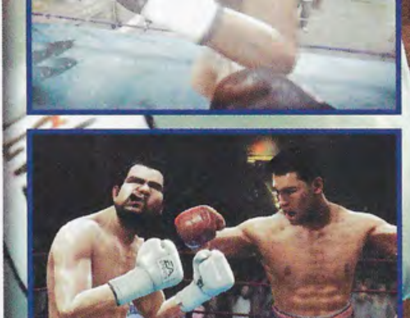
Compañía
EA

Género
Deporte

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.easports.com/fightnightround3







Un deporte con gancho en los videojuegos

No es muy habitual el género del boxeo en los videojuegos, teniendo en cuenta su aparente lentitud y la violencia que implica. Grandes mitos de este deporte, como George Foreman, Muhammad Ali o Mike Tyson, han tenido sus propios títulos, que han pasado un tanto desapercibidos. Incluso Rocky Balboa hizo unos años atrás sus pinitos para varias plataformas y acabamos de ver una entrega para PSP, aunque nada como esta tercera ronda de Fight Night. El único que puede hacerle sombra, y sólo por su innovador estilo de juego, es el apartado pugilístico dentro de Wii Sports, que gracias al mando nos hará literalmente sudar para ganar.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6



PS3

RIDGE RACER 7

Bienvenidos al maravilloso mundo de "Derrapalandia", con esos coches fantásticos e "inabollables", esos cielos siempre azulísimos, esos circuitos recién encerados, ¡esa Reiko Nagase de moda! Es sabido que la franquicia de Namco representa el puro espíritu arcade, sin gota de simulación ni realismo ni tuning ni demás zarandajas "modernas". Esto es diversión pura y dura, compañero. Así, para estrenar la PS3, la saga ofrece una especie de "extensión" de la anterior entrega para Xbox 360, con mejoras tales como un circuito extra (selvático y budista), una banda sonora totalmente remodelada (aunque el doblaje en castellano es de traca) y, por supuesto, un aspecto gráfico de rechupete, que se traduce en detalles tales como la estela "cometera" que dejan los faros en los espectaculares circuitos nocturnos al dar uno de los miles de derrapes, divididos en tres formatos, que tendremos que ejecutar (hay pistas en las que, literalmente, la vida es un derrape) para también llenar la barra de turbo y seguir con la cantinela. El resto de componentes y chasis son sobradamente conocidos para los fans de la franquicia: modos de juego variados (cinco, destacando el Ridge State Grand Prix, aunque también hay múltiples torneos y pruebas individuales), cuarenta bólidos "de ensoñación", 20 pistas sencillamente preciosas... y la novedad de poder "customizar" (que no tunear) los carros con más de 200.000 posibilidades. Un gran modo online para 14 jugones (el multijugador a pantalla partida es otra cosa) redondea un título que no desmerece la majestad de su nombre pero que demuestra que a la PS3 aún le quedan unas cuantas vueltas de rodaje y reconocimiento. Todos hemos sido primerizos, ¿no?

Valoración



Rompiendo en consolas

Decir «Ridge Racer» es decir "desbravador" (con perdón) de toda la nueva generación de consolas que nacieron allá por 1994 con la primera PlayStation. Y allí que estaba la saga de Namco para hacer los honores. Un comité de bienvenida que se repitió con la recordada quinta parte para el nacimiento de la PS2 allá por 2000, con «Ridge Racers» para el estreno de la PSP hace un par de años y, cómo no, con «RR 6» para el desembalaje de la Xbox 360. Aparte, la DS y la Nintendo 64 también gozaron de las curvas más interminables del circuito. Ahora, a la séptima parte le "toca" la PS3. ¿Quién será la beneficiaria de la octava?





Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Conducción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://namco-ch.net/ridgeracer7







PS3

CALL OF DUTY 3

La PS3 se está volviendo guerrera a zancadas marciales. A sus recién despachados «Resistence» y «FEAR» se le une la estratosférica tercera parte de «Call of Duty», que sigue dejando la segunda contienda mundial como un colador. Y eso que ya han presentado la cuarta entrega, esta vez localizada en un "conflicto ficticio en un escenario contemporáneo". Pero no nos anticipemos porque esta nueva tajada es de arrea, aunque ya vengamos con la lección aprendida de su versión en Xbox 360. Así, nos metemos hasta las trancas en las trincheras precedentes y satélites al desembarco de Normandía, empezando en el pueblecito de Saint Lo, donde ya se mascaba la tragedia épica. Tras un tutorial en su primera fase, aunque el control es muy sencillo y no presenta la menor dificultad, como es norma en la serie (sólo hace falta controlar las posiciones de pie, agachados y reptando para que nuestros soldados entren en combate), ya nos introducimos en harinas por tierra y aire dentro del legendario realismo y la inimitable ambientación de la saga, aparte de una documentación histórica que es la envidia del gremio. Hay que decir que los escenarios y las rutas estarán prefijados, aunque su enormidad hace posible elegir diferentes formas de acabar con el enemigo, aprovechando también el elevado arsenal con que nos toparemos, con especial mención a las granadas, explosivas, de humo y de todo tipo, menos las que se toman con zumo de naranja. Y para añadir un extra de diversión, también marca de fábrica, tendremos numerosos retos y minijuegos en el camino, que incluso echan mano del Sixaxis en combates cuerpo a cuerpo. En fin, una pequeña maravilla para que siga el zafarrancho y el "sí a la guerra".



Combate en cuadrilla

Una de las atracciones más esperadas del «COF» (así suena a tos perruna) era su rincón multijugador, sobre todo tras haber dado un recital memorable en Xbox 360. Pues, en PS3, podemos volver a citar a Lady Pollard: «sí, pero no, pero sí...». De momento, nada de modo cooperativo. Al menos, el online permite a 24 jugadores guerreando en la red con múltiples modos de juego (War, Deathmatch, Team battle, Captura la bandera y Headquarters). Además, con la posibilidad de elegir tipo de soldado. Lástima que el multi local, tan celebrado en la consola de Microsoft, también haya sido capado en la PS3. Bueno, un error más de principiante. Tiempo al tiempo.

Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Shooter

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.callofduty.com

GOD OF WAR II

Ya habita en nuestro mundo mortal la secuela de uno de los mejores juegos del año pasado. Más mitología, mejores ataques y unos escenarios y enemigos de impresión definen este figurón.

Qué bonita es la moda espartana, con esas capas carmesí, esas espadas recién enceradas, ese maquillaje tribal (¿o es sangre acumulada de cien batallas?)... Aunque, la verdad, los 300 guerreros anabolizados quedarían reducidos a soldaditos de plomo comparados con el "one and only" Kratos, que en esta cantada y anhelada secuela regresa más brutal y ávido de venganza que nunca. El mes pasado ya poníamos sobre el tapete las líneas argumentales del juego, más sangriento que su antecesor, a pesar de que los momentos de "pasado atormentado" del héroe están atenuados. Así, nos encontramos a Kratos instalado en su trono del Olympo como nuevo Dios de la Guerra, aunque su estatus novato no es muy bien visto por sus colegas de "tajo". Por tanto, Zeus le hace escuchar las plegarias de un soldado espartano implorando que ponga fin al asedio de Rodas (luego le dará boleto para que se le acabe el chollo de la inmortalidad) y, desoyendo los consejos de Atenea, allá que te va, aunque la jugada le sale medio mal ya que regresa a su forma mortal.
Precisamente el aterrizaje de Kratos en tierra firme es una de las secuencias más espectaculares del juego, que permite el lucimiento de la fantástica cinemática aérea, algo que también se pone de

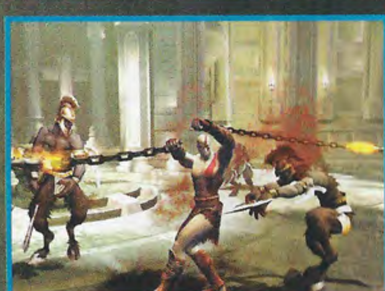
Ficha Técnica

Compañía	SONY
Género	Acción
Lanzamiento	Abril
Dirigido a ...	+ 18 años
Cibercontacto	www.godofwargame.com

Ataca como Dios

Aparte de los ataques "normales" y combinados, «GOW 2» nos da la posibilidad de luchar contra los dioses del Olympo a la altura de su deidad. Esto es, con habilidades especiales como las brutalidades finales o la "furia de los Titanes", que nos otorgará unos ataques que literalmente echan chispas y nos permiten recargar nuestras barras de magia, vida y armas. Aparte, también tendremos propinas derivadas de la resolución de puzzles, tales como el Amuleto del Destino, que nos permite ralentizar el tiempo y tomarnos las cosas con algo de calma.





Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

manifiesto en las misiones en los dominios montañosos de Tifón, el dios del Viento, junto antes de partir rumbo a la Isla de la Creación y encontrarse con las tres Hermanas del Destino. Cuánto "tole-tole" mitológico, ¿verdad? Ya lo creo, porque por algo este título tiene más personajes del Olympo que un libro de Historia Antigua (Ícaro, Perseo, la Titán Gaia, Prometeo buscando un mechero...), aparte de unos maravillosos escenarios con esencia cien por cien griega.

Combate brutal

Pero no nos engañemos, lo que más luce en «GOW 2» es su fenomenal combate, tanto a patita como a lomos de Pegaso o de algún grifo-taxi que pasaba por ahí, incluyendo los poderosos Corceles del Tiempo. Una colección de combos y ataques magníficos, tan contundentes como en el último «Príncipe de Persia» y tan incendiarios como «Ghost Rider». Aunque pueden provocar un ataque de calambres y agujetas en los dedos tras quince horas de darle a los botones, la espectacularidad está más que asegurada, sobre todo con los enormes y brutales jefes finales que nos esperan, entre Cíclopes, Colosos de Rodas y Cancerberos.

Por cierto, decir que la vitamina de «Shadow of the Colossus» le ha venido de perlas al título, ya que los ataques con grandes masas poligonales por medio están conseguidos bárbaramente. Quizá el único pero consista en la excesiva movilidad de la cámara, que a veces parece que tiene a Valerio Lazarov en los mandos. Poca cosa comparada con la maestría majestuosa del juego que, además, se presenta con edición normal y especial (muy limitada) llena de extras y bonus. En fin, un brochazo de oro para la PS2 y un caramelo exquisito para imaginar lo que hará la PS3 con la tercera parte. Oh, my God!





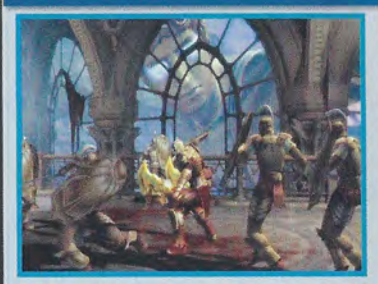


Divinidades para rato

Tal es la dimensión del fenómeno «God of War» (que, recordemos, se llevó un buen puñado de premios al mejor juego del año) que ya está a punto su versión para PSP, al igual que los rumores sobre su tercera y definitiva parte para PS3 crecen de forma agigantada. Eso es lo que confesó hace poco el desarrollador de la maravilla, David Jaffe, aunque a continuación añadió que "estoy algo cansado de los juegos históricos y épicos". Di que sí, a jugar al despiste y a ser Vicky Pollard, que siempre es rentable.



Guía de juego



No hay engañarse: a pesar de su imponente aspecto, el solomillo del juego consiste en repartir estopa a tutiplén. A este respecto, hay que decir que los combos son bastante parecidos a la primera entrega, aunque los remates y puntillas nos dejan a veces los pelos de punta (sobre todo el



"número ocho" que le haremos al Coloso de Rodas, pobrecico). Así, lo mejor es ir desbloqueando las brutales combinaciones que guarda el juego, aparte de su catálogo de magias, siempre basadas en elementos naturales como el poder del viento o el hielo. También, recolectaremos objetos mágicos como las seis Urnas y hechizos como la Furia de Poseidón, activándose con L2. Y es que el cofre de extras es muy goloso: la sección Tesoros, el reto Hall of Titans de siete pruebas, la Atrena of Fates, trajes y armaduras de nuevo diseño y un tremebundo modo Titán con el que, además, podremos desbloquear la Arena de los Destinos si logramos desbloquear su rango. También podremos hacernos con el Campeonato de los Titanes completando el juego en cualquier dificultad. O, cómo no, adquirir nuevos trajes y armaduras tales como Atenea (completando el juego en el modo Titán), Odisea Oscura (en el modo Dios) o General Kratos (si consigues 20 ojos de cíclope, matandolos con un movimiento sensitivo con el círculo).

PS2

FREE RUNNING

¿Cómo, que no sabes lo que es el parkour, alma de cántaro? Pues nada menos que el último grito (o hematoma) en cuento a deportes de alto riesgo urbano: hablado en plata, triscar cual cabras montesas por la geografía urbana.

Como en la peli esa de «Yamakazi». Una disciplina que ya estaba tardando en tener su versión consolera, por lo que Reed Entertainment se puso manos a la obra para lanzarla como se merece tanto en territorio portátil (PSP) como "estándar" (PS2). Y la verdad es que en ambas brilla con luz propia, sobre todo en la que nos ocupa, la aún en plena forma "negra" de Sony. Así, nos meteremos en la (magullada, se supone) piel de un chaval que aspira a as de este "deporte" y para ello tendrá que aprender de la mano del maestro Foucan. Aunque el juego se desarrolla como una historia con argumento propio, el auténtico meollo está en ejecutar todo tipo de acrobacias, saltos, balanceos, salvamiento de obstáculos y demás virguerías urbanitas. Evidentemente, la sombra de «Tony Hawk» es alargada, aunque también la de, ejem, «Catwoman» por la felinidad de movimientos que deberemos controlar al dedillo. Concretamente, hasta medio centenar de maniobras estarán disponibles para descubrir a base de combos en ocasiones imposibles. Menos mal que, para atenuar frustraciones, el apartado gráfico da la talla de largo, sobre todo en cuestión de modelado de personajes (habrá una amplia variedad para elegir) y enclaves londinenses por los que repartir nuestras cabriolas en múltiples desafíos. Tres niveles de dificultad, modos multijugadores competentes y una banda sonora con mucho hip-hop y electrónica harán que trinquemos y brinquemos con mucho arte. Ojo con los "moches".



Acrobacias y saltos de vértigo nos cortarán el aliento.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■■□□

Chungo patata

Uno de los aspectos más duros de pelar y a la vez atractivos del juego es su "curva de dificultad", que ni las de Beyoncé, vamos. Y es que para controlar tendremos que echar altas dosis de paciencia, sobre todo para sincronizar al milímetro las combinaciones de botones para ejecutar movimientos avanzados como el Pharaoh Climb. Al menos, podemos tomarnos la revancha con un medidor de fluidez que, activado, nos permite trenzar y bordar movimientos y saltos estratosféricos. Algo es algo.

Ficha Técnica

Compañía	Take2
Género	Deporte
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 7 años
Cibercontacto	www.freeruning.com

PS2

THE RED STAR

Arriba los oldies con pedigrí, sí señor. Scroll tiramillas, pepinazos a tutiplén y enemigos finales farrucos ma non troppo. La salsa jugona recreativa, vamos. Y si encima la cosa viene con acento "culebronero", mucho mejor. Porque el salto desde el cómic a la consola de esta franquicia tiene tela zamorana: la cosa arrancó hace casi un lustro, cuando los pobrecitos de Acclaim anunciaron el desarrollo del título. Luego llegó la bancarrota, la subasta de su corpus jugón, el "si te he visto no me acuerdo" cuando resucitaron online el año pasado y, por fin, la adopción merced a las buenas artes de Take Two. El caso es que por fin ya tenemos entre nosotros un arcade típicamente "hack and slash" cuyo argumento nos sitúa en un futuro reciente y compungido que tendremos que dilucidar y despejar a golpe limpio, como debe ser. en un principio asumimos el perfil de dos personajes, Makita y Kyuzo. La primera, todo elasticidad y maña gracias al escudo de energía que gasta la moza. El segundo, más bruto que un arado merced a sus enormes lanzas de doble filo para tratar al enemigos como auténticos peleles. También tendremos un tercer protagonista, Maya, desbloqueable y que utilizará técnicas mágicas como ataque. Como buen ejemplar de la vieja escuela, «Red Star» es difícil de narices, ya que tendremos una sola vida para brear las numerosas, breves pero intensas fases. Los enemigos, estilo soldados soviéticos como en el cómic original, no suelen presentar mucha dificultad, aunque los robóticos jefes finales tienen su truquillo. Unos gráficos muy tebeísticos y molones, unos FX bien removidos y un buen modo cooperativo para dos hacen justicia a un juego felizmente resucitado.

Ficha Técnica

Compañía
Take 2

Género
Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.redstargame.com

Acción sin desperdicio vuelve a la "zona roja".

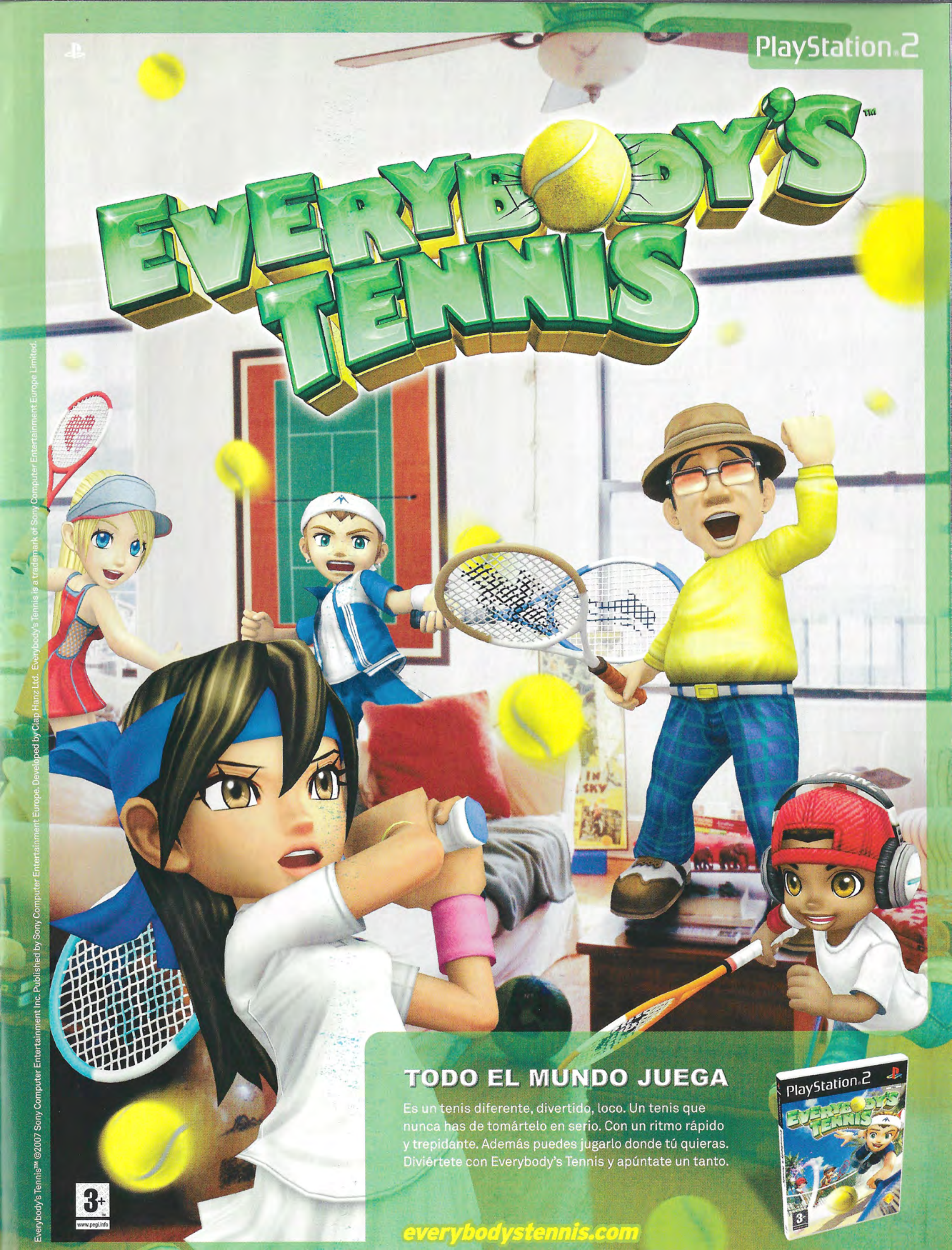
Bien armadito

La gran agilidad de la que goza «The Red Star» se ve reforzada por unos controles directos e intuitivos, con los cuatro botones para disparo, ataque cuerpo a cuerpo, escudo de energía y "lanzamiento de conjuros". Pero lo que más "chana" son los combos, realizados básicamente con la misma botonadura, incluyendo un R2 para hacer blanco sobre el enemigo. En fin, una buena ensalada de golpes y pirotecnia para no dejar títere futurista con cabeza.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□


PlayStation 2
EVERYBODY'S TENNIS
TODO EL MUNDO JUEGA
Es un tenis diferente, divertido, loco. Un tenis que nunca has de tomártelo en serio. Con un ritmo rápido y trepidante. Además puedes jugarlo donde tú quieras. Diviértete con Everybody's Tennis y apúntate un tanto.
PlayStation 2
EVERYBODY'S TENNIS
3+
www.pegi.info
everybodystennis.com
Everybody's Tennis™ ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Clap Hanz Ltd. Everybody's Tennis is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe Limited.

PSP

VALKYRIE PROFILE

«Valkyrie Profile» es una pequeña joya de Enix que salió hace unos años para la Playstation. Como preludio de la próxima secuela, llega ahora este remake mejorado para PSP. La protagonista es Lenneth, una bellísima valquiria al servicio del dios Odín, con la misión de buscar personas que sufren muertes trágicas y seleccionar entre ellos candidatos a convertirse en guerreros divinos. Estos guerreros serán necesarios para la inminente batalla contra el poderoso dios Surtr, que puede desembocar en el fin del mundo. Así, todos los héroes que reclutes tendrán un comienzo trágico que les llevará a la muerte, tras lo cual se unirán a tus filas. Cada cierto tiempo completaremos un capítulo, del total de ocho que componen la trama. La mayoría del juego se desarrolla en mazmorras repletas de esbirros demoníacos. No observaremos la acción desde la habitual perspectiva aérea sino lateralmente, lo que da como resultado una curiosa mezcla de rol y plataformas. Las batallas con los monstruos no son aleatorias, sino que podremos ver cómo estos se acercan hacia nosotros y elegir entre intentar esquivarlos o buscar la confrontación para acumular puntos de experiencia. Las batallas en sí usan un sistema muy sencillo: cada personaje tiene un botón de combate asignado, que puede pulsarse una o más veces cuando llegue su turno . Como en todo juego de rol, deberás realizar una cuidadosa gestión de tus objetos, habilidades y demás, subiendo gradualmente el nivel de los personajes. Es un poco laborioso y lo hemos visto en ya en muchos juegos, pero a los aficionados al género no les importará. Los gráficos son preciosos y lucen perfectos en la pantalla de la PSP, incluyendo unas escenas cinemáticas simplemente espectaculares. Gracias a su cuidada factura, sus tres finales distintos y sus 40 horas de juego, «Valkyrie Profile: Lenneth» es muy probablemente el mejor RPG para la portátil de Sony.

Valoración

- Gráficos: 6/6
- Jugabilidad: 4/6
- Sonido/FX: 5/6
- Originalidad: 4/6





Ficha Técnica

Compañía
Square Enix

Género
RPG/Acción

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.ValkyrieProfile.es

¡Combos de RPG!

Como es habitual en el género, los combates se desarrollan por turnos, pero también incluyen un componente de tiempo real: cada personaje tiene un botón de combate asignado, y lo interesante es que ajustando los tiempos de pulsación podremos realizar combos que aumenten considerablemente el daño del ataque. Incluso tenemos la posibilidad de atacar con dos o más personajes a la vez. Por supuesto, también habrá un buen número de magias a tu disposición. Encadenando varios ataques se llenará la barra que permite ejecutar el superataque "Purify Weird Soul".

PSP
PlayStation Portable

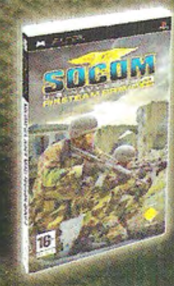
PlayStation 2

EL ARMA MÁS MORTAL DEL MUNDO.

Sin el ingenio de un SEAL, las pistolas y granadas son trozos de metal inservibles. En el campo de batalla, rodeado de enemigos hostiles y balas silbando sobre tu cabeza, sólo hay una cosa que mantendrá vivas a tus tropas y a todos los inocentes. Tus decisiones.

socom-hq.com
















YA A LA VENTA
Luneth 2342/2342
Arc 2406/2406
Refia 2376/2376
Ingus 2355/2355
Menú
Cid
Lo mismo digo. Takka, estábamos pensando
en romper la roca del valle con el barco...,
¡Restaura la luz y devuelve el equilibrio al mundo!

PSP

AFTER BURNER BLACK FALCON

Cálzate el gorro de aviador (Dro, si puede ser) y la bufanda de barón rojo, jugón. No, no se trata de un nuevo título de karaoke sobre el pop-jevy españolito de los 80, sino de nada menos que la resurrección en PSP de uno de los históricos de Sega: aquel fabuloso arcade fruto del talento de Yu Suzuki, que llevaba 20 años surcando los cielos recreativos con mucho garbo. Pues ahora llega su versión portátil, con la que podremos sentirnos como auténticos ídolos del aire gracias a su fantástica sensación de velocidad terminal y su acción sin límites. Casi, casi, como habitar la carlinga de algún avioncito de "1942", al diablo los simuladores aeronáuticos siempre por las nubes. Así, la esencia del juegos será sencilla: disparar y, a veces, esquivar, las hordas del grupo terrorista Black Falcon a través de 18 misiones en muy diversos escenarios naturales (una de sus fetenes aportaciones), desde junglas a archipiélagos en el Pacífico, pasando por desiertos o hasta casquetes polares. A diferencia de sus ilustres antecesores, tendremos la posibilidad de seguir un modo historia algo básico, con la inclusión de viñetitas en plan tebeo, con nuestro jefazo dándonos instrucciones y lanzándonos al ataque. Además, podremos elegir a tres pilotos: el impulsivo Harrison, el habilidoso Billy y la guapetona y prudente Tomiko Rossellini (me encanta el nombre) y, sobre todo, un total de 19 modelos de avión, desde el clásico F-14 Tomcat hasta otros como el F/A 18E Super Hornet, el F-22 Raptor o el F-4 Phantom, convenientemente "tuneados" en motor, armamento y look (pirata, tigretón, deportivo) según el dinero conseguido. Unos multiplayer divertidos (ojo al Mad Cow) y explosivos FX redondean una diversión casi estratosférica.













Apunta y dispara

► Fiel a su espíritu arcade, dominar los pájaros de metal es pan comido: cruceta, L para frenar (nada de marcha atrás), R para el turbo, triángulo para "voltio" de 360 grados y, a la hora de atacar, X para ametralladora, círculo para torpedos aire-tierra y cuadrado para cohetes aire-aire, ideales para batallones nutridos o cuando haya que volar un puente o hasta una pirámide maya... Y ojo porque no todo es ra-ta-ta-ta (y eso que ni los jefes finales son muy complicadillos, aunque hay varios niveles de dificultad): si no quieres acabar como un gorrión chamuscado, aprende a esquivar (mejor con aviones ligeros), pero cuidadín con los riscos y montañas, que te estampas.

Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.sega-europe.com/es

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□



RATCHET & CLANK
EL TAMAÑO IMPORTA
NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO
7+
www.pegi.info
Ratchet and Clank™: El tamaño importa ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by High Impact Games. Ratchet and Clank: Size Matters is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
PRÓXIMO 16 DE MAYO
EXCLUSIVO PARA PSP
BISOLAN
SOLÁN DE CABRAS
Descubre ahora en los productos
Solán de Cabras cómo conseguir
una PSP y Ratchet&Clank.
Sólo productos en promoción. Promoción válida desde 1 de Mayo hasta 30 de Junio de 2007.
playsolan
PSP
PlayStation Portable
yourpsp.com
SONY



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

Goku y compañía vuelven a la carga con una entrega del mítico juego de lucha que reparte estopa y ráfagas de energía con el mismo entusiasmo que el primer día.

La obra más famosa de Akira Toriyama va camino de convertirse también en la más prolífica en cuanto a juegos de lucha se refiere. Pero ojo, porque éste título que analizamos ahora no pertenece a la serie «Budokai», de perspectiva tradicional. Se trata de la segunda parte de «Budokai Tenkaichi», una especie de experimento alternativo que sitúa la cámara justo a la espalda de los personajes y ofrece libertad total de movimiento para pelear en 3D por tierra, mar y aire.

La conquista de la tercera dimensión

Así las cosas, es cierto que este estilo de lucha desplegado aquí puede resultar un tanto desconcertante al principio, y los movimientos que dependen de la posición relativa de los luchadores no ayudan a clarificar las cosas. Añade a eso que el modo multijugador se ve confinado a la pantalla dividida (medida imprescindible, ya que cada adversario debe tener su propia cámara), pues es normal que este título sea bastante menos intuitivo y accesible de lo acostumbrado en el género. Ahora bien, una vez que fijar el blanco y leer la posición del adversario en el radar se convierte en algo natural para ti y

Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Lucha

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.atari.com/dragonballz

Peleas de estética manga

El estilo gráfico es el acostumbrado hasta ahora en Dragonball, personajes de estilo cell-shaded que de algún modo recrean con fidelidad la estética de la serie de televisión, si bien la rapidez y la perspectiva del combate no te permitan apreciar mucho los detalles. Destaca, eso sí, que la ropa se deteriora a medida que recibes daños y los personajes jadean agotados. ¡No te hace falta mirar la barra de energía para saber que te han zurrado a base de bien!





Existe una biblioteca para consultar quién es quién, pues a veces podemos perdernos con tantos personajes.











Kamehameha al estilo Wii

El juego puede manejarse con un mando de GameCube tradicional, o bien mediante el combo de mando y Nunchuk de Wii. En este caso, sacudidas y movimientos del mando con respecto al cursor en pantalla se traducen en acometidas, ráfagas y acciones evasivas. Pero lo mejor de todo es que puedes lanzar ataques especiales imitando los movimientos de los personajes de la serie. ¡Lanzar un kamehameha nunca había sido tan realista y divertido!



te haces con los enrevesados controles, el sistema de combate desata todo su esplendor en batallas de dinamismo increíble, donde ataques de energía deslumbrante se suceden con brutales intercambios de patadas y puñetazos cuerpo a cuerpo. Es espectacular ver a los adversarios salir despedidos para estrellarse contra los elementos del terreno, y el frenético ritmo de la batalla es un calco de la serie de televisión en la que se basa.

Cacao de superluchadores

En cuanto a los personajes jugables, un factor clave para cualquier aficionado a Dragon Ball que se precie, «Tenkaichi 2» supera las expectativas más exigentes, y puedes llegar a desbloquear no sólo todas las transformaciones imaginables de tus héroes favoritos, sino también personajes sacados de «Dragon Ball GT», cuya línea argumental también está cubierta en el modo historia. Hay incluso una biblioteca para consultar quién es quién, en caso de que te hayas perdido con tanto Saiyan y superguerrero alienígena. Por si todo este contenido no fuera suficiente, durante el juego puedes conseguir objetos Z para personalizar a tus personajes y mandárselos a tus amigos en forma de contraseña. ¡A ver si pueden vencer a tu superguerrero definitivo!

En todo caso, es un juego que requiere esfuerzo y paciencia hasta dominar todos sus entresijos, así que solo podemos recomendarlo a los genuinos fans del mundo Dragon Ball, que sin duda estarán dispuestos a estudiar a fondo los complejos tutoriales para hacer realidad sus sueños de lucha supersónica.

Guía de juego

Nada más comenzar el combate, lo primero que debes hacer es fijar el blanco en el adversario. ¡Esto es esencial para empezar a atacar y defenderte! Pulsa hacia arriba en la cruz de control del mando de Wii y tu personaje buscará al enemigo automáticamente. Ten en cuenta que al entrar en distancia de combate cuerpo a cuerpo, la fijación es automática, y ciertos personajes detectan al adversario mejor que otros. Ciertos ataques te harán perder la fijación del blanco, ¡recupérala cuanto antes!

Un error frecuente de los principiantes en confiar demasiado en el ataque frenético, es decir, en pulsar el botón A una y otra vez. Aunque espectacular, en realidad es la forma de ataque más básica y hace poco daño. Tienes que rematar la jugada con un agarre u otro tipo de ataque. Prueba a dejar pulsado el botón A en mitad del ataque frenético para asestar un fuerte golpe y lanzar por los aires al enemigo.

La guardia, tu técnica defensiva más fundamental, se ejecuta moviendo el cursor hacia arriba o pulsando hacia abajo en la cruz de control. Es mejor que uses la cruz de control, porque es un método más rápido y fiable. Además, puede ser necesario mover el stick analógico en alguna dirección concreta, según el tipo de ataque. ¡Y ten en cuenta que algunos ataques no se pueden bloquear!

eledees

Llegó a finales del año pasado a Estados Unidos y Japón, y por fin desembarcan en el viejo continente estos seres realmente particulares. ¡Ponte las pilas! Konami no quiso faltar a la cita mundial para probar por primera vez el mando de Wii hace ahora un año en el E3. Un discreto «Elebits» mostraba algunas posibilidades interesantes y los meses que restaban hasta el lanzamiento de la máquina en noviembre de 2006 en Estados Unidos fueron realmente productivos. Estos pequeños seres de colores se convirtieron por méritos propios en uno de los mejores juegos de terceras compañías que acompañaron la llegada de Wii. Se ha hecho rogar seis meses, perfilando su nombre y llegará a Europa como «Eledees». El mundo ha perdido toda su energía, y sólo unos pequeños seres podrán servirnos de ayuda. Tomamos el papel de Kai, un chico que tiene en sus manos la posibilidad de recuperar los vatios que guardan cada uno de estos eledees.

El desarrollo es sencillo. Avanzar de fase en fase reuniendo el límite de energía que se nos pide al principio de la misión. Los eledees se esconden en cualquier lugar, por pequeño que sea: en un armario, tras un cubo de fregona, en lo más alto de una estantería, debajo de la cama...

Con un control cómodo, complementado con el Nunchuk, nos movemos por las distintas estancias de forma intuitiva y efectiva. Lástima del aspecto gráfico, que pese a ir apoyado en un diseño interesante, peca en texturas y carga poligonal. Una apuesta interesante, que llega algo más tarde de lo esperado, pero que no resta ni un ápice de su calidad, superando con creces a otros títulos de demás compañías que acaban de llegar al mercado.

Rodéate de amigos

Hasta cuatro personas podrán capturar eledees de forma simultánea. Cada mando se reflejará en la pantalla con su propio cursor con un color determinado, para competir en un "todos contra todos" en auténtica caza y captura sin piedad. Y no podemos olvidarnos de su editor de niveles, uno de los puntos clave de su rejugabilidad, retocando fases ya creadas o construyéndolas nosotros desde cero. Además, gracias al sistema online de Wii podemos intercambiar nuestras creaciones con demás usuarios para que los almacenen en su consola. Desafortunadamente, no es posible el juego online. Este habría sido la guinda de una tarta absolutamente imprescindible del catálogo. Otra vez será...

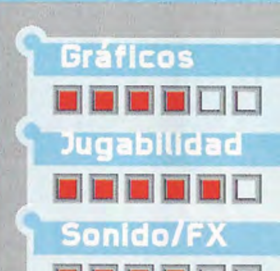








Valoración





Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□

Ficha Técnica



Compañía
Konami

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 3 años

Ciber contacto
http://es.games.konami-europe.com

Virgin PLAY



18+
www.pegi.info

¡PROXIMAMENTE!
(Mayo)









MORTAL KOMBAT
ARMAGEDDON

- Movimientos especiales específicos para Wii (con un simple movimiento de muñeca realizarás alucinantes combos).
- Modo resistencia para Wii.
- Más de 60 personajes para elegir.
- Crea tu propio luchador.
- Crea tus propios FATALITIES.
- Y mucho más...





Wii

PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS

Aunque al príncipe le cambien de nombre, príncipe se queda. Dos años después de su lanzamiento original, el «Prince of Persia 3» llega se estrena en una de las llamadas consolas de nueva generación. Decimos "llamadas" porque igual podían haber aprovechado exactamente el mismo juego y sacarlo directamente en esta versión para Wii, que comparte todas y cada una de las cosas que hicieron famosa a la franquicia en su versión original sin mejorar técnicamente. Tan solo el nuevo control del Wiimote ha sido suficiente para que «Las Dos Coronas» se transforme en «Rival Swords», aunque nadie duda de la calidad que ha hecho del príncipe sin nombre una leyenda. La historia retoma el final de «El Alma del Guerrero», con el protagonista regresando a su tierra tras la aventura vivida. Sin embargo, después de un naufragio las cosas se ponen difíciles: cuando por fin llega a su ciudad, descubre que está siendo arrasada y su amada secuestrada por un viejo conocido. Los acontecimientos de títulos anteriores, y más concretamente del primero, tienen un gran peso sobre la historia, y precisamente es de esta primera entrega de la que es directa heredera «Rival Swords», con un camino más definido y menos libertad (para bien, en vez de perderse como en «POP2». Los cambios para Wii, por tanto, se limitan al control, si bien pensando en una adaptación total del ingente plantel de movimientos a las posibilidades del Wiimote. El problema viene dado por su alta dificultad y baja intuición, ya que los complicados combos nos llevarán horas de aprendizaje hasta dominarlos con soltura. Tal es así que será difícil recordar todos los pasos a seguir para ejecutar determinados combos, corriendo el peligro de ser repetitivos en nuestras tácticas.



Ficha Técnica

Compañía
UbiSoft

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.princeofpersia-game.com

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Las nuevas dos coronas

Resucitar la legendaria saga de «Prince of Persia» ha sido todo un puntazo para Ubisoft. Centrada ya en el desarrollo para nuevas plataformas, el «Rival Swords» se puede interpretar como un momento de tránsito en la saga, y de la que se han aprovechado consolas como PSP (con una notable adaptación) y Wii. Sin embargo, si tienes la versión para Game Cube de este juego casi ni merece la pena el cambio. Sólo en dos momentos agradeces tener el Wiimote: en las fases de la cuádriga, donde te metes tanto en el papel de Ben-Hur que mejor será tener atado con fuerza el mando, y cuando el príncipe saca su lado oscuro y su látigo. Fantásticos momentos.



Pan European Game Information

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:











Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo






Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 07

El tigre ha vuelto. Y no nos referimos al amigo de Winnie the Pooh ni a Tom Jones (mmm, no quedaría mal un «SingStar» del pecholobo galés, ¿verdad?) sino al todopoderoso Woods, cuya franquicia «PGA Tour» ya leva diez años dándole a la bolita con mucho arte y, todo hay que decirlo, con un continuismo conservador algo alarmante. Sin embargo, esta edición tiene varios panes innovadores bajo el brazo. Empezando, por supuesto, por el Wiimote, analizado aquí al ladito. Pero este no es único, ya que la abundancia de modos de juego (nada menos que dieciséis) y de treinta y cuatro golfistas en la nómina (incluyendo a cracks como Stuart Appleby, Colin Montgomery o Luke Donald; lástima que Sergio García no haya pasado el corte) hacen de esta edición un teórico punto y aparte en la saga. Visto lo visto, no es de extrañar que, antes de entrar en materia, tengamos que completar un tutorial sencillo de cinco lecciones, que nos servirá para entrar con buen pie en el green. Aparte de las consabidas opciones de partida rápida, editor de personajes, extras (muy completos y llenos de curiosidades) y estadísticas variadas, nos toparemos con modos y maneras tan interesantes como Tiger Challenge, donde acometeremos desafíos «all over the world» hasta enfrentarnos al Tigretón; PGA Tour Season, temporada completa para escalar en el ránking; las partidas en grupo de Bloodsome, Greensome o Stroke Play; minijuegos como Alternate Shot, Battle Golf o T-I-G-E-R (éste tan bobo como lanzar la bolita lo más lejos posible) y otras zarandajas. Unos gráficos con sincero "déjà vu" (pese al motion capture y el buen trabajo "topográfico") y un sonido igualmente chato completan un juego solo para muy fanáticos. Pero mucho.

Dando el palo

Después de ver el minijuego ad hoc de «Wii Sports», nos moríamos de ganas de comprobar cómo se las gastaba la consola con un juego de golf "de verdad" (excluyendo el nipón «Pangya Golf With Style»). Y, como diría Vicky Pollard, "sí pero no". Porque, por un lado, gracias al mando podremos ejecutar todas las acciones golfísticas, tanto de pie como sentadito conectando el nunchaku. Incluso se puede imprimir efecto a la bola girando el Wiimote a un lado a otro o hasta practicar el golpe antes de ejecutarlo. Otra cosa muy distinta es cuando queramos golpear en el green "suavemente", ya que la precisión milimétrica no es el fuerte del sensor. Una lástima, la verdad. Aunque con unas horas de práctica se puede solventar algo.



Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■□□□□

Ficha Técnica

Compañía	EA Sports
Género	Deporte
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.tigerwoods07.com





El videojuego oficial de la popular serie de televisión
Legend of the Dragon™
¡Ábrete paso a través de las fuerzas demoníacas del malvado Maestro del Zodíaco! Elige tu luchador de entre los 18 personajes disponibles, y utiliza sus habilidades y poderes mientras te transformas en una bestia de fuerza descomunal. Tanto solo como en compañía de tus amigos... ¿Serás capaz de convertirte en el guerrero más grande de todos los tiempos?
12+
www.pegi.info
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
Wii
PROEIN
www.proein.com
The Game Factory
BKN
Legend of the Dragon ™ and © 2004 BKN International AG. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system - Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). NINTENDO, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 The Game Factory ApS. All rights reserved.

FINAL FANTASY III





Square-Enix vuelve a hacer un guiño a su legión de fans y rescata el "capítulo perdido" de su megafranquicia. Grandes gráficos, una intro magistral y ese sistema de trabajos tan trabajoso. ¿Cualquier tiempo pasado fue mejor?







Si sigue por ese camino, «Final Fantasy» va a parecerse a ciertos cantantes sesentones y judíos que rebañan cualquier cosa de su pasado para despacharla en cofre de lujo y seguir haciendo caja. Con el S. A. por detrás, la franquicia más importante de la historia del videojuego regresa a territorio portátil cuando aún tenemos las bocas abiertas con su duodécima parte. Aunque, bien pensado y a priori, la causa de resucitar esta tercera parte es de lo más noble: el rescate y captura del llamado "capítulo perdido", puesto que esta secuela nunca había sido actualizada o editada en otras plataformas que no fuera la nipona Famicom (en tierras europeas, la NES), allá por 1990. Y, para que el espíritu original no se escamoteara, han decidido respetar a rajatabla el sistema de juego (ya sabéis, los trabajos, los moguris y toda la pesca) que hacía furor hace diecisiete añitos de nada. Todo sea por el público y los fans, que dirían las folclóricas. Y, cómo no, el argumento, aún sin el vuelo shakesperiano de míticas entregas posteriores pero que sentó las bases del cuarto y mitad de RPGs clónicos que nos esperaban.

Mundo mágico

En el juego nos encontramos con un mundo fantástico pro-

Ficaha Técnica

Compañía
Square-Enix

Género
Rol

Lanzamiento
Mayo

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.finalfantasy3.eu.com

Mortadelo era Japo

Otro de los elementos clave para no pagar muchas novatadas en los combates son los disfraces o atuendos de cada personaje, bordados por hilo de seda por los diseñadores, que literalmente han echado el resto en sus sastrerías. Aparte de entrar en perfecta sintonía con el look general del juego, también poseen atributos, energías e ítems en sus bolsillos, así que ya estamos comprando un buen armario ropero para albergarlos a todos.





Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

tegido por los Cristales de la Luz pero que se encuentra amenazada por los efectos devastadores del gran terremoto. Los grandes temblores han conseguido engullir los Cristales, poniendo en peligro el frágil equilibrio del mundo. Parece que toda esperanza está perdida, pero tal como reza la profecía del gúlgano, cuatro almas volverán a ser bendecidas con la Luz y restaurarán el equilibrio de nuevo. Cerca de la aldea de Ur, el destino guía a Luneth hasta un Cristal que cambiará su vida para siempre. Al tiempo que la Luz del Cristal se desvanece, Luneth se embarca en un viaje en busca de los otros tres elegidos (Arc, Refia e Ingus, rediseñados por Akihiko Yoshida, el de «FF XII») que comparten su mismo destino: buscar los Cristales restantes y luchar para restaurar el equilibrio entre la Luz y la Oscuridad. Bonito, ¿verdad? Pues así todo, ya que la clásica historia de bravos caballeros lanceando mil y un combates por turnos (tan repetitivos como marcaba la tradición) permanece inalterable durante toda la aventura. Eso sí, los gráficos son excelentes, como demuestra la maravillosa secuencia de introducción en la que nuestro cuarteto recorrerá praderas y campiñas a lomos de sus grifos mientras emerge la nave entre nubes y suena de fondo la sutil partitura de Nobuo Uematsu. Precioso, de verdad. Además, el look cabezón y "tactics" de los personajes, con especial atención al poblado de los enanos, un multijugador eminentemente mensajero y, en fin, una edición especial «Crystal» que esperemos también llegue al Viejo Continente cumplen de sobra su cometido: hacer que se salten lágrimas retro a los jugones más veteranos. Al resto, seguramente, se las traerá al pairo. "El terremoto sólo ha sido el comienzo", que diría el profeta gúlgano.

El trabajo dignifica, ¿verdad?

Una de las señas de identidad más legendarias de «FF III» son, sin duda, sus sistemas de trabajos, algo más complicadetes que el sencillo control de combate. Así, al principio de la aventura sólo tendremos la posibilidad de ser aprendiz, pero conforme avancemos, tendremos hasta 21 posibilidades más de curro, desde guerrero a mago (blanco, rojo o negro) pasando por monje erudito, geomante, karateka, conjurador, bardo o hasta ninja. Todos, con sus habilidades mágicas, invocadoras o atacantes. Aparte de irlas aprendiendo sobre la marcha y sin tutoriales, también tendremos que descubrir algunos secretos u objetos variados repartidos por las mazmorras, oscuras cual axila de cucaracha. Así que agudiza los ojitos.

Guía de juego

Sencillez e intuición son las dos palabras claves a la hora de acercarse al fértil universo finalfantástico aquí presentado. Esto es, cruceta y botones para las acciones de rigor y uso casi anecdótico del stylus aunque, eso sí, es bastante cómodo para desplazarnos en las mazmorras y para consultar los imprescindibles mapas de cada escenario. Otro cantar es aprender a controlar el sistema de trabajos, ya que no contamos con ningún tutorial que nos ilumine. Así, tendremos que aprender sobre la marcha, perdiendo algunos combates de tanteo como tributo. Algunos consejos útiles son, por ejemplo, no prescindir de magos blancos o, en plena refriega, dejar al ladrón de lado, que cada uno a lo suyo. La verdad es que los combates son a veces muy puñeteros, teniendo que soportar cinco ataques críticos seguidos a lo tonto, por lo que es imprescindible tener las alforjas nutridas de poción de salud (un truquillo para localizar objetos brillantes es pulsar L para acercar la cámara con más detalle). Y ojo con que te sorprendan con un ataque por la espalda, porque el enemigo tendrá turno extra (tú también si realizas ataque sorpresa). Y también recuerda no pasar dos veces por el mismo sitio, porque te pueden freír a abordajes tontos. Así cualquiera consigue un juego de 30 horas...



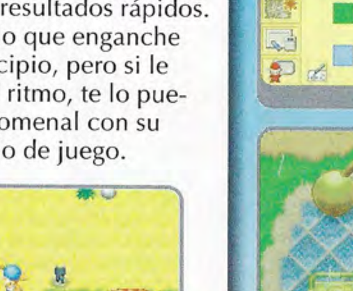
NDS

HARVEST MOON

En DS ya hemos hecho de todo, desde interpretar a un cirujano a un abogado, pasando por un chef y un detective de cine negro, entre otras cosas. ¡Así que hacer ahora de granjero parece la cosa más natural del mundo! ¿Estás listo para hacerte cargo de tu propia granja? Pues prepárate, porque en este juego tus labores consisten en sembrar, recoger cosechas, atender a los animales, ir al mercado… en fin, todo lo que se espera de un granjero trabajador y esmerado. La pantalla inferior se aprovecha para mostrar los menús y las conversaciones con otros personajes de la comunidad, mientras que la función táctil entra en acción para gestionar el inventario e interactuar con los animales. Hay todo un pueblo para explorar, muchos personajes con los que hablar y hacer negocios, y abundantes acontecimientos para tener en cuenta en tu programación diaria.

Además de trabajar como un condenado, hay un objetivo a largo plazo: rescatar a la diosa de la cosecha y a sus duendecillos acompañantes, perdidos en otra dimensión por un accidente mágico. A los duendecillos los encuentras a medida que tienes éxito como granjero, y de hecho pueden echarte una mano si ganas suficientes medallas en el casino. En el fondo, «Harvest Moon DS» es un juego basado en la eficiencia. Puedes jugar a tu propio ritmo, pero los jugadores más pro tratarán de realizar el máximo de actividades en el menor tiempo posible para obtener resultados rápidos. No es un título que enganche desde el principio, pero si le encuentras el ritmo, te lo puedes pasar fenomenal con su bucólico estilo de juego.













Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Rol/Simulación

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

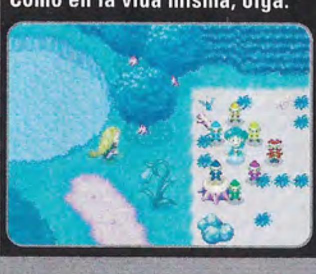
Cibercontacto
www.risingstargames.com

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	5/6

En busca de la esposa perfecta

▸ Todo granjero necesita una esposa con la que compartir su vida campestre. Entre los personajes de «Harvest Moon DS», hay una serie de candidatas a las que puedes cortejar para llevar al altar, e incluso formar familia, pero para ello tendrás que dejarte los cuernos haciéndole regalos a la moza y atendiendo a todo lo que le gusta para ganarte sus favores. Como en la vida misma, oiga.





MENTIRAS, TRAICIÓN Y ASESINATO.



HOTEL DUSK



NINTENDO DS lite



¿Serás capaz de resolver los enigmas de la habitación 215? Regístrate en Hotel Dusk y sumérgete en una novela de intriga y misterio. Usa el micrófono y el Stylus de tu Nintendo DS para atar todos los cabos y descubrir qué esconde el pasado de Kyle Hyde.



NDS

PHOENIX WRIGHT 2

Tras el reciente éxito de la primera entrega de Phoenix Wright, su secuela no se ha hecho de rogar. Vuelve el abogado más de moda a tu Nintendo DS.

El videojuego ha experimentado en los últimos años un crecimiento único en cuanto al perfil del usuario. Si hace apenas un lustro era difícil encontrar a una mujer o a una persona mayor jugando a una consola, ahora no sólo no le extraña a nadie, sino que es algo habitual. Y este cambio se debe sobre todo a la llegada de nuevos tipos de videojuego, propiciados directamente por la concepción del hardware, en este caso, las peculiaridades de Nintendo DS.
Hace un año llegaba a algunos países europeos el primer «Phoenix Wright», no así a España sencillamente por no estar traducido al castellano. Pero desde la propia filial de Nintendo en nuestro país, se negaron a que los usuarios españoles tuvieran que prescindir de tan aclamado título. Así, se pusieron manos a la obra para traducirlo, y lo hicieron por partida doble. Si hace apenas tres meses nos llegaba el primer Phoenix Wright, ahora lo hace «Justice for All», con nuevos casos y personajes.

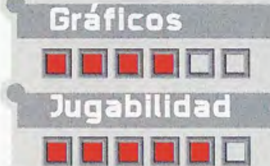
En la misma línea

El desarrollo se mantiene intacto. Metidos en la piel de un abogado tenemos que investigar para resolver los casos más complicados y que a priori carecen de demasiadas pistas. Pero nuestra habilidad interrogando y manejando el stylus nos posibilitará abrir distintas vías de investigación

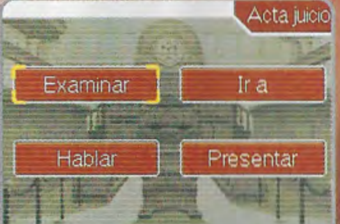
A mano o a máquina

► Con stylus y pantalla táctil o con los controles clásicos de cruceta y botones. «Phoenix Wright» nos vuelve a ofrecer las dos posibilidades de control para escoger la que nos siente mejor. La pantalla táctil muestra los comandos seleccionables, así como los menús para obtener información sobre los objetos encontrados, personajes o las anotaciones pertinentes que hayamos hecho en los lugares visitados. Podrían haber suavizado algunas transiciones, o mejorar el acceso a los objetos más frecuentes mediante accesos directos, pero se han mantenido fieles al original, para bien y para mal. El diseño es el mismo, repiten personajes, el acabado visual no ha cambiado en nada, y el audio sigue encajando tan bien como lo hacía en el primero.


El peso de la justicia es implacable. Claro que hay que esperar hasta el final para comprobarlo.











Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■■

Ficha Técnica

- **Compañía:** Capcom
- **Género:** Aventura gráfica
- **Lanzamiento:** Abril
- **Dirigido a ...:** +12 años
- **Cibercontacto:** www.touchgenerations.com/esES/games/phoenix_wright_2

para dar con la clave que nos permita resolver el caso a nuestro favor. Pocos, muy pocos cambios respecto al primero. La originalidad y frescura que nos sorprendieron entonces ahora se repiten. Este handicap se sustenta por pequeños retoques en algunos aspectos del juego. Por ejemplo, ahora no tenemos varias vidas, sino una barra de energía que se va vaciando si cometemos errores durante el interrogatorio. Phoenix ya no es un abogado que está empezando, sino un reputado miembro de un poderoso bufé. Las soluciones a los nuevos casos son más rebuscadas, más complejas, y ponen a prueba nuestra capacidad de juicio y percepción hasta el límite. Dependiendo de nuestra pericia, los casos pueden durar veinte o treinta minutos o alargarse horas. Los juicios duran dos días "ficticios", y no tres como en el primero, pero al aumentar la labor de investigación, el resultado final es muy parecido. Ahora los acusados son más persistentes, y no soltarán la información a la primera. Tendremos que ir desbloqueando una especie de candados para conseguir sonsacarle todo lo que saben. No es necesario llegar hasta el final, quizá las dos primeras revelaciones nos valen, pero las mentes menos experimentadas tendrán que llegar hasta el final para no dejar el caso a medias.
Nintendo DS recibe esta secuela, «Justice for All», y esperamos que sigan llegando nuevos casos, pues en Japón acaba de salir a la venta la cuarta entrega.
Parece que el futuro de una saga que ha ganado bastante protagonismo entre el catálogo portátil seguirá haciendo las delicias de sus más acérrimos seguidores.

Guía de juego

«Justice for All» consta de cuatro casos a resolver. El proceso es idéntico para todos, salvo el primero, que comienza con Phoenix perdiendo la memoria y teniendo que recuperarla poco a poco. Hablamos de un "simulador de abogados". Tenemos la obligación de defender a un acusado de un delito que no ha cometido. Al principio, todo está en nuestra contra. Las cosas no están muy claras e incluso dudaremos a veces de su propia palabra. Comienza aquí nuestra labor de investigar y preguntar hasta encontrar con las pistas o testimonios que inculpen a otro. No será tarea fácil, habrá giros inesperados en la historia, declaraciones contradictorias y muchas cosas que no son lo que parecen. Es un juego largo pese a ser sólo cuatro casos, quizá no apto para todos los jugadores por el propio ritmo de la acción, pausado y medido. «Justice for All» pierde el factor sorpresa de lo que supuso el original, y sobre todo, al haber tardado mucho en llegar el primer juego, esta secuela ha llegado demasiado pegada en el calendario de lanzamientos, sin dejarnos apenas respirar del anterior. Pero hará las delicias de aquellos que se quedaron con ganas de más.



¡Protesto!

Hablamos de una de las señas de identidad de «Phoenix Wright». Su traducción al inglés "Objection!", causa furor en por internet, hasta el punto que se han hecho camisetas con esta exclamación. Esta será la forma en la que tendremos que parar la declaración del testigo si tenemos algo que objetar sobre lo que acaba de decir. El objetivo es encontrar contradicciones, pistas visuales que no coincidan con lo que acaban de declarar, en definitiva, buscarle las cosquillas a la persona que esté hablando para saber si está mintiendo. Si interrumpimos al juez y no sacamos nada en claro, éste entenderá que estamos interrumpiendo innecesariamente el curso del caso, y se nos restará la barra de vida. Si llega a cero, nuestra reputación como abogado habrá tocado fondo.

DIDDY KONG RACING

Los fans de Nintendo saben que sus personajes favoritos, como las golondrinas, siempre vuelven. Fiel a esta máxima, el bueno de Diddy Kong se planta en la DS revisitando su clásico juego de la Nintendo 64. Un gorrino espacial ha invadido la isla en la que viven los amigos de Diddy, y su misión será derrocarlo venciendo en una serie de carreras (?) Bueno, el argumento es lo de menos, lo que importa es que tendrás que competir en un amplio ramillete de circuitos, los cuales podremos recorrer en coche, avión o en el vehículo de moda, el hovercraft. Durante las carreras el único uso del stylus será proporcionarnos un buen impulso en la salida, dibujando rápidamente círculos en la pantallla o haciendo trazos verticales. Hay que destacar la gran jugabilidad de este título, que nos permite desenvolvernos perfectamente en cuestión de minutos. Lo único que resulta algo incómodo es pulsar el botón R en la DS grande, pero eso es más problema de la consola que del juego en sí. Además de las carreras principales, tenemos un pequeño modo aventura en el que deberemos explorar una isla separada con varios circuitos y jefes finales, además de superar distintas pruebas. En esta fase del juego usaremos el lápiz más activamente, ya que podemos interactuar con el entorno. Un punto fuerte es el modo multijugador, que permite la participación de hasta seis jugadores. En definitiva, este primo cercano de «Mario Kart» asegura un buen número de horas de diversión, que se multiplicarán si te enfrentas a algún amiguete.



Globos para el niño y la niña

▸ El sistema de objetos no ha cambiado desde la Nintendo 64. Para obtenerlos, debemos recoger los globos que encontramos en la carrera, y que son dos tres tipos: los azules nos dan un turbo, los rojos un misil, los verdes un obstáculo para dejar en la pista, los amarillos un escudo y los arco iris nos proporcionarán magnetismo. Pero no estás obligado a usar los objetos: puedes escoger desecharlos o bien guardarlos y coger otro del mismo tipo para aumentar su poder. Si recoges tres objetos de la misma clase, tendrás a tu disposición un arma muy poderosa. Acumula y vencerás.











Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo-Rare

Género
Carreras

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://nintendo-europe.com



Prueba el modo Wi-Fi en las zonas ADSL Wi-Fi de Telefónica.
nintendo Wi-Fi connection
Zona ADSL Wi-Fi
Consulta los HotSpots disponibles en www.nintendowifi.com.
¡ENTRÉNALOS Y COMBATE CON ELLOS!
SPECTROBES
De tu Stylus depende el futuro de la galaxia
© Disney, TM, ® and Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.
Ayuda a Rallen y Jeena a entrenar a las criaturas prehistóricas más alucinantes, ¡Spectrobes! Aliméntalos, desarrolla sus increíbles poderes, y úsalos en apasionantes combates para salvar la galaxia de la amenaza de los Krawl.
www.spectrobes.com
7+
www.pegi.info
NINTENDO DS.
Disney

FINAL FANTASY V ADVANCE

La quinta entrega de la serie «Final Fantasy» nunca llegó a editarse oficialmente en nuestro país, pero gracias a esta fabulosa conversión para GBA, ahora puedes redescubrir un título que jamás debió haber sido olvidado.

Hubo un tiempo en que los juegos de rol eran auténticas rarezas en occidente, y fue solo tras el éxito masivo de «Final Fantasy VII» que empezaron a llegar a nuestro mercado de forma regular. Uno de los títulos que nos perdimos durante aquella época oscura fue Final Fantasy V para Supernintendo, que ahora llega para GBA. ¡Más vale tarde que nunca! Gráficamente puede parecer un tanto anticuado para los estándares actuales, pero por lo que se refiere al argumento y a la jugabilidad, sigue siendo oro puro. El desarrollo es bastante lineal, pero el mundo es enorme, con montones de secretos y objetos para descubrir. Lo mejor del sistema de juego es el maravilloso sistema de trabajos personalizables, que te permiten experimentar con muchísimas combinaciones tácticas. En este sentido, el apartado de los combates resulta rico y profundo en cuanto a estrategia se refiere. La velocidad de progresión está dictada por los tradicionales encuentros aleatorios, pero a diferencia de otros juegos modernos, las batallas no se demoran con prolongados efectos visuales que entorpecen la acción, así que se mantiene un ritmo muy vivo y ágil. En el peor de los casos, puedes sentirte tentado a dedicarte a cazar monstruos para subir de nivel y hacer más poderosos a tus personajes, pero no es una solución a la que te veas forzado a recurrir a menudo, así que se avanza con rapidez. Con una profundidad excepcional y un argumento que engancha de principio a fin, «Final Fantasy V» fue un título pionero que forma parte de la historia del género. ¡No desaprovaches esta oportunidad de disfrutarlo!



La mítica saga sigue dando buenos momentos en GBA.

Valoración

- Gráficos: ■■■■□□
- Jugabilidad: ■■■■■■
- Sonido/FX: ■■■■■■
- Originalidad: ■■■□□□

Una aventura ideal para el bolsillo

Aunque en principio se trata de una adaptación fiel, hay algunos extras especiales pensados para el formato portátil, como un bestiario y un reproductor de música desbloqueable además de algunos trabajos adicionales que no figuran en la versión original. Lo mejor es el sistema de guardado rápido, que te permite guardar y salir de la partida en cualquier punto para retomarla más tarde, algo realmente ideal para una consola portátil, donde las sesiones de juego suelen ser más cortas de lo habitual.

Ficha Técnica

Compañía
Square Enix

Género
Rol

Lanzamien[to]
Marzo

Dirigido a
+12 años

Cibercontac[to]
http://ffv.nintendo.com



Walt Disney Pictures presenta
Descubriendo a los Robinsons
¡Salva el futuro con el videojuego!
Alguien ha robado la máquina del tiempo de los Robinson y Wilbur necesitará tu ayuda para recuperarla antes de que el futuro se trunque. Remángate, colócate los Guantes Havoc y ¡prepárate para la acción!
El Scanner Robinson
Guarda información sobre la gente, lugares y cosas
Los guantes Havoc
Hurgan en el interior de los objetos
Las Energibolas
Dan descargas eléctricas
El Desmontador
Despieza objetos para conviertirlos en otros nuevos
¡Dispones de estos tecnochismes!
¡Ya a la venta!
Xbox 360
PlayStation 2
PC DVD
Wii
Game Boy Advance
Nintendo DS
7+
www.pegi.info
EN LOS MEJORES CINES EL 30 DE MARZO
Disney

XBOX 360

DEF JAM FIGHT ICON

La cultura rapera no tiene mucho predicamento por estos lares, pero eso no es obstáculo para que «Def Jam Icon» logre ser un juego de lucha de lo más entretenido. Los anteriores juegos de la serie «Def Jam» eran básicamente títulos de wrestling con una ambientación y estilo muy diferentes a lo habitual. Éste que nos ocupa, el tercero de la saga, adopta un sistema de lucha uno contra uno en toda regla, sin una barra de salud tradicional, y que se basa en ataques altos y bajos, bloqueos y lanzamientos. Además de machacar botones, el movimiento del stick derecho desata ciertos golpes especialmente potentes, en especial si los efectúas después de una burla. En todo caso, la clave para vencer en las peleas es siempre anticiparse al movimiento del contrario y contrarrestarlo. Para animar las cosas, la música también juega un papel importante. Con los movimientos de "scratching" cambias el tema musical a la canción que te favorece, y puedes hacer que ciertos elementos del entorno exploten para causar daño extra al rival: Puedes lanzarte a luchar inmediatamente, solo o contra un amigo, o incluso en Xbox Live, pero el modo historia es la auténtica estrella. Te creas tu propio rapero, con su aspecto característico, eliges un estilo de lucha y te dedicas a contratar a otros artistas y a promocionar sus discos para ganar dinero y comprarte ropa chula. Lástima que lo único traducido sea el manual, porque la historia pierde gracia cuando no te enteras de nada. Lejos de competir con otros títulos del género más consolidados, como «Tekken» o «Virtua Fighter», «Def Jam Icon» es un título sencillo y accesible con un sistema de combate quizá excesivamente simple, pero que al menos no exige que te aprendas complicadas combinaciones de botones.



Con la música a otra parte

El juego incluye una amplia variedad de temas de conocidos raperos, pero si prefieres llevar tu propio ritmo a los combates, puedes importar tus canciones favoritas al disco duro de Xbox. Lo malo es que las explosiones del escenario están especialmente diseñadas para seguir el ritmo de los temas de serie del juego, así que tus propias canciones no se adaptan igual de bien. Es una opción divertida para experimentar con ella, pero no del todo práctica.





Los personajes están caracterizados a la perfección en un ambiente rapero.



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□



Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.es.ea.com

A FONDO A FONDO A FONDO

CRACKDOWN

Con la balanza de la justicia en una mano y un camión de dos toneladas en la otra.

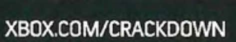
Eres un agente de la justicia modificado genéticamente y estás autorizado a hacer cualquier cosa con tal de eliminar la escoria criminal de Pacific City. Desde las calles hasta lo alto de las azoteas, puedes utilizar como arma todo que tengas a tu alcance para demostrarles a los matones que el crimen no tiene recompensa. Y para acabar de rematarlo, combina fuerzas en modo multijugador para doblar la destrucción y multiplicar por dos tu retribución. **Justicia total. Todo está permitido.**



Oferta limitada – busca las casillas especiales marcadas con*.

Totalmente en Castellano













Jump in.



TEXTOS: MARIO GÓMEZ

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2

Ghost Recon Advanced Warfighter 2» vuelve a ponernos al frente de la unidad militar de élite de los EE.UU., los Ghosts, allá por el año 2014. El enfrentamiento entre dos facciones opuestas en Méjico ha desatado una guerra civil en ese país, lo cual supone un evidente perligro para Norteamérica. Los Ghosts serán enviados a la frontera para contrarrestar una incursión de los rebeldes mejicanos en suelo estadounidense, y ni que decir tiene que el destino del mundo libre está en sus manos. Puede decirse que «GRAW 2» es una versión muy mejorada de su predecesor, y nos ofrece una campaña individual, un modo cooperativo que enfrenta a los jugadores contra la máquina un modo multijugador, que admite hasta 16 participantes. A nivel técnico es difícil encontrar en XBOX un "shooter" de primera persona más avanzado que éste, y a ello hay que añadir detalles de distinción como las amplias opciones de personalización para nuestros soldados y equipamiento -incluso contaremos con miembros femeninos- y todo el aparato de apoyo con el que contaremos. Y es que no sólo manejarás a tus hombres, sino que además dispondrás de tanques y helicópteros para las misiones que requieren más potencia de fuego. Hay que destacar el depurado sistema de control y seguimiento de todos nuestros efectivos .Aunque la campaña individual es bastante sólida, al juego se le saca el mayor partido en los modos multijugador, con una IA del enemigo mucho más agresiva y exigente. A destacar la opción de crear clanes, que enriquece notablemente la experiencia en línea. Por su excelencia técnica, variedad de juego y magnífico multijugador, «GRAW 2» se hace desde ya con un lugar de honor en el género del "shooter" para cualquier consola de nueva generación.





Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
Ubisoft

Género
FPS

Lanzamiento
Abril

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
http://www.ubi.com/ES



16, el número mágico

Si bien el modo Historia individual nos durará entre ocho y doce horas, las demás modalidades aseguran una gran longevidad al juego. Las seis misiones cooperativas cuentan con objetivos primarios y secundarios que añaden profundidad dramática, además de una IA enemiga avanzada; mucho ojo a los francotiradores. El Multijugador admite hasta 16 participantes, con 14 mapas disponibles. Por primera vez en XBOX 360 es posible la creación de clanes, que pueden personalizarse con sus propios uniformes, lemas, mensajes del día... Podrás buscar a tu clan, desafiar a otros, invitar y explusar jugadores, etc. No se puede pedir más.



EL RENACER DE UNA FANTASÍA



A la venta desde el 4 de mayo

Por la compra del juego

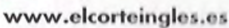
FINAL FANTASY III

Llévate este Set de Pegatinas exclusivo*





* Promoción limitada a 2.000 sets de pegatinas





PlayStation®Portable



Consola PSP básica +
Juego Daxter

179,90 €



Consola PSP básica +
Juego Ratchet & Clank
El Tamaño Importa

(lanzamiento 16 de Mayo)

199,90 €



AHORA*
tu PSP Básica
169,90 €





RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Virtua fighter 5 (PS3)

Para desbloquear a Dural en el modo VS y Arcade, gana en el modo arcade con todos los personajes al menos una vez. No hace falta que derrotes a Dural.
Para desbloquear las fases de entrenamiento en el DOJO, completa el modo contrarreloj una vez con cada personaje. Luego, en el modo VS, selecciona al personaje y pulsa arriba dos veces (Dojo sin valla) o abajo dos veces (Dojo con valla)

Guitar hero 2 (PS2)

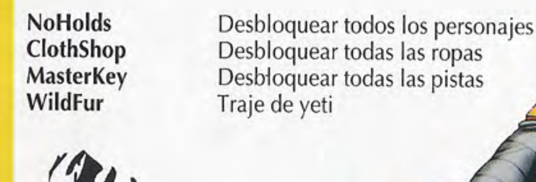
En la pantalla inicial, introduce el código que desees:

Guitarra aérea: B, Y, O, B, Y, Y
Público con cabeza de ojo: Y, O, B,O ,B ,O, Y
Cabeza llameante: Y, Y, O, Y, O, O, Y, O
Cabeza de caballo: B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O
Hipervelocidad: Y, O, B, O, Y, O, B, O
Público con cabeza de mono: Y, Y, B, O, Y, Y, B, O
Modo actuación (sin interfaz): Y, Y, O, Y, Y, B, Y, Y

SSX Blur (Wii)

En el menú de opciones, ve al menú cheat e introduce el código que desees, respetando mayúsculas y minúsculas

NoHolds	Desbloquear todos los personajes
ClothShop	Desbloquear todas las ropas
MasterKey	Desbloquear todas las pistas
WildFur	Traje de yeti



Club de fans

Necesito emociones fuertes, una gran aventura.
Darío Martínez (Sevilla)

El credo del asesino

El equipo que desarrolló «Prince of Persia» y «Splinter Cell» nos ofrece ahora el primer juego de una franquicia que aprovecha todo el poder de la nueva generación para llevar a la pantalla su sofisticada acción. Esta primera entrega de «Assassin's Creed» tiene lugar en el año 1191, cuando no había nacido ni Sara Montiel, y la Tercera Cruzada desgarraba Tierra Santa. Envueltos en el misterio y temidos por su absoluta falta de piedad, el objetivo de la secta de los Asesinos es acabar con el conflicto anulando a ambos bandos. Tomando el papel de Altair, los jugadores tendrán el poder de sumir su entorno en el caos y decidir el rumbo de los acontecimientos en este momento crucial de la Historia. Un prometedor sistema de control y combate con más de 4.000 animaciones, la posibilidad de crear nuestros propios combos e interactuar con todos los objetos de pantalla, así como poder realizar acrobáticos movimientos aprovechando cualquier zona de las paredes o del decorado, prometen aportar una libertad total de movimientos, alejada de la típica fórmula restringida a zonas establecidas. Otra técnica de lo más prometedora es la llamada "infiltración social": cada habitante de la ciudad contará con su forma de vida, así como una inteligencia artificial individual.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

Mario sigue inspirando a nuestros artistas, como Gonzalo Álvarez (Madrid), de 19 años. Tu dibujo del fontanero saltarín te hace ganar «Medal of Honor Vanguard» para PS2.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Virtua Fighter 5 (PS3)
Una partidita más... sólo una partidita más... tengo que dominar el "Puño del mono"... ¡El legado marcial del equipo AM2 continúa, yeaaaah!

2 Hotel Dusk: Room 215 (Nintendo DS)
Me llamo Kyle Hyde y tengo un pasado más oscuro que la noche. Me han mandado a un hotel perdido, lleno de gente que oculta algo. ¿Vas a dejar tanto misterio sin resolver?

3 Burnout Dominator (PS2)
En esta entrega se ha puesto más énfasis en la velocidad y menos en las colisiones, pero si te chocas verás bonitos efectos.

4 Resistance: Fall of man (PS3)
No sabemos vosotros, pero nosotros cuando vemos que las gárgolas quieren dominar Europa se nos pone una mala sangre... ¡pon en su sitio a esas alimañas!

5 Guitar Hero 2 (PS2)
"¡Por la imagen que nos dio, larga viiiida al rock & roooll!" ¡Qué caña el ‹Guitar Hero›, sólo echamos de menos destrozar la guitarra contra el suelo! ¡Y que metan canciones de Barón Rojo!

Te lo dice Galibo ...

Wii Play

Conseguir una copia de Wii play, el disco de minijuegos que se vende acompañado por un mando de Wii, ha sido toda una odisea. Estaba agotado en todas las tiendas, y tuve que esperar lo mío hasta que repusieron las existencias. La verdad, no me extraña que la demanda haya desbordado las previsiones. Wii es, ante todo, una consola social, y un segundo mando es prácticamente fundamental para disfrutarla en condiciones. En cuanto a los minijuegos de Wii Play, encarnan los valores que representa la consola a la perfección. Son juegos sencillos, de accesibilidad inmediata, aptos para todo el mundo. He comprobado, además, que la selección es muy inteligente: hay gente que no se entera con el juego de tanques o de tiro al plato (y eso que son sencillos como el mecanismo de un botijo), pero están en su salsa jugando al Busca-Miis o a la pesca. Yo personalmente encuentro que las carreras de vacas son particularmente apasionantes, y en el tenis de mesa soy prácticamente intratable. Lo único que lamento es que no haya juegos para tres o cuatro jugadores, porque habrían sido la excusa perfecta para hacerme con más mandos. Pero en fin, todo se andará. ¡A ver si en Nintendo toman nota del éxito y nos sorprenden con un Wii Play 2 que tenga el doble de juegos!

Retrato

...Phoenix Wright

1

EDAD: Veintipocos, aún es algo «lechón» pero ya no apesta a novato de tribunal como en su anterior aparición.
LOOK: Muy «echado p'alante» gracias a ese peinado de halcón aerodinámico. Eso sí, sus trajes de planta de oportunidades delatan que al mozo aún le quedan unos cuantos buenos juicios para la visa oro.

2

CURRÍCULO: Tras haber escalado algunos peldaños en la abogacía hasta llegar a ser «medianamente conocido» (según sus modestas palabras) ahora se enfrenta a huesos más duros de roer en su secuela «Justice for all», donde vuelve a ser el auténtico anti-House. Para él, todos dicen la verdad. Pobrecico.

3

BANQUILLO AMISTOSO: Aunque parezca de los 88 maniacos de «Kill Bill», Maya Fey se ha convertido en su mano derecha. Encima, como la moza es medium juega con ventaja. También les echa un cable la primita Pearl Fey, que ha heredado sus poderes espirituales. En el bando de los acusados está la pérfida Franziska von Karma, toda una tigresa del derecho romano y la disciplina inglesa.

4

FUTURO: Antes que nada, nuestro picapleitos preferido tendrá que finiquitar la extraña amnesia con que arranca en la secuela y hacer mejores migas con el juez, esa especie de capitán Spaulding con levita, para su tercera parte para DS, «Trials and Tribulations». Por cierto, ¿para cuándo saltará a la Wii, con un periférico-mazo para impartir justicia?



Foro abierto

Me he jugado todos los «Tomb Raider», ¿vale la pena el «Anniversary»?
César Quintana (Soria)

¡No! ¡Estamos hasta el gorro! Es broma, je je. La verdad es que intentamos resistirnos, pensamos que sería más de lo mismo, pero fue empezar a jugar y nos quedamos enganchados. A más de uno en la redacción se le cayó la lagrimita viendo el primer «Tomb Raider» con unos gráficos tan chulos.Además, hay nuevos puzzles y un montón de mejoras, y Lara es tan, tan... ¡carismática! Por aquí hay escalofríos cuando cae en el agua y se queda mojada un ratito. Así que si eres fan de la saga vas a disfrutar, y si nunca has jugado supone una introducción perfecta.

Me gustaría que me dijérais juegos para jugar en la playa con la DS estas vacas.
Fabiola Ortega (e-mail)

Pues así de buenas a primeras, te diríamos dos. Por un lado el «Phoenix Wright: Justice for All», que trae cuatro nuevos casos para que hagas justicia mientras ligas bronce. Si te gustó el primero, éste te va a pirrar. Y luego el «Harvest Moon», que resulta de lo más relajante en esas largas tardes veraniegas. Cepilla a las vacas, planta tomates, hazte un corral como el Koala... y cuando te canses, deja la consola y date un chapuzón en el mar. ¡Playa y campo todo en uno!

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



LLEGAN LOS PERIFÉRICOS SUBSONIC

Más alternativas para tu consola

Tras varios años ditribuyendo periféricos, el Grupo Nobilis ha decidido lanzar su propia marca, Subsonic. El objetivo es diseñar y crear mandos y accesorios que mejoren las posibilidades de juego de las consolas actuales, con especial atención al diseño ergonómico, los materiales de calidad y la funcionalidad de cada pieza. Uno de sus primeros ofrecimiento son sus cables de Alta Definición para la PS3, que mejoran considerablemente los que vienen de serie con la consola. El cable HDMI a HDMI está pensado para los que poseen televisores LCD y plasma de 2ª generación, permitiendo la máxima calidad. La versión HDMI a Componente RGB está pensado para televisores de 1ª generación. Ambos tienen una extensión de dos metros y protección exterior de fibra, estando libres de oxígeno al 99%.

GUITARRA GUITAR HERO INALÁMBRICA

¡Mi rollo es el rock!

¿Qué puede ser más guay que soltar descargas con la guitarra del Guitar Hero? ¡Pues tocar sin cables! Activision nos presenta esta espectacular guitarra inalámbrica que otorga la total libertad de movimientos que todo artista necesita. La guitarra es absolutamente compatible con la versión de cable, y con ella podrás enfrentarte a otro jugador para decidir quién es la mayor estrella o bien tocar a dúo. ¡A ver si retiráis a los Rolling de una vez! Sin duda, el accesorio ideal para sacar el mayor partido a las 60 canciones del Guitar Hero II, con repertorio de grupos tan potentes como Kiss, Nirvana o Black Sabbath. Todos esperan a que hagas las versiones más cañeras de sus temas. Yeeeaaaah!

ACCESORIOS DE SPIDER-MAN 3

¡Te subirás por las paredes!

Que se acumulen telarañas en tu consola suele ser un mal signo, pero esta vez es al contrario, ¡desearás verlas por todas partes! No puede ser de otra forma con estos complementos para Playstation 2, Nintendo DS Lite y PSP que nos presenta Herederos de Nostromo con motivo de la llegada al cine y a las consolas de «Spider-Man 3». Para la pequeña de Nintendo tenemos dos paquetes: el 2 en 1, que incluye una bolsa para transportar la consola y una pegatina reutilizable, y el más lujoso 6 en 1, que además de lo anterior te ofrece dos cajas para cartuchos, un lápiz de recambio y una correa de mano. Todo ello, por supuesto, adornado con espectaculares motivos del trepamuros. El paquete para la PSP, por su parte, también tiene una estupenda funda con la imagen de Spidey, complementada por unos auriculares estéreo y un cargador adaptador para el coche. Pero la cosa no se detiene en las consolas portátiles. El complemento ideal para jugar al «Spider-man 3» en casa es el pad de juego personalizado para la PS2, un periférico de gran fiabilidad con modos analógicos y digital, motores de vibración y botones de Turbo y Slow. ¡Sólo le falta el lanzarredes! Ya lo ves, es muy sencillo tener la consola más fardona del barrio. ¡Que no te la birle ningún supervillano!









CLOSER

Parejas entrelazadas en Blu-Ray



Dan, un periodista aspirante a escritor, conoce de forma totalmente casual en Londres a Alice, una bellísima y misteriosa muchacha, con la que inicia un romance. Sin embargo su verdadera obsesión es Anna, una fotógrafa. Sin saberlo, Dan desencadenará el inicio de una relación entre Anna y un médico llamado Larry. Las dos parejas tendrán una relación atormentada a lo largo del tiempo. Interesante película, llena de gente guapa pero que sufre, quizá por no saber apreciar lo que tienen. A destacar el estupendo tema musical y una desternillante escena de "cibersexo" entre los dos protagonistas masculinos.



Y además...
2x1 en la
tienda I-play
I-play
TANK RAID 3D
4 WHEEL XTREME
4x4 Extremo
BURNING TIRES
Quemado ruedas
Freestyle MotoX II
FMX II
PLANET RIDERS
Planet Riders
SAMSUNG
Descarga TANK RAID 3D + JUEGO DE REGALO desde:
emoción > Tiendas de juegos > I-play
Coste de descarga 3 euros. Coste de conexión 0,30 euros sin límite de tiempo. Impuestos indirectos no incluidos.
Más información en www.movistar.es
Samsung E570
Tribanda
Cámara de 1,3MP
Grabación de vídeo
Reproductor MP3
SORTEO
Envía un SMS al 7210 con la palabra MEGACONSOLAS y participa en el sorteo de 2 móviles Samsung E570 y 30 juegos para móviles TANK RAID 3D
Fin de la promoción: 15/06/07
SAMSUNG mobile
Los datos personales facilitados serán incorporados a un fichero automatizado titularidad de Estrenos 21 S.L., con domicilio en Madrid, calle José Abascal 55, para mantenerle puntualmente informado de todas aquellas novedades, ofertas y productos que puedan ser de su interés. De mismo modo le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos, rectificarlos, cancelarlos u oponerse a su tratamiento mediante comunicación dirigida a Estrenos 21 S.L., incluyendo la referencia LOPD
Sólo tienes que registrarte en http://es.samsungmobile.com e indicarnos, cuando nos pongamos en contacto contigo, cuántos puntos obtienes por registrarte.


Wii
PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS
16+
UBISOFT
PAL
Prince of Persia
Rival Swords
16+